

Основные этапы решения задач на компьютере

Первый этап – постановка задачи.

- На этом этапе участвует человек, хорошо представляющий предметную область задачи. Он должен четко определить цель задачи, дать словесное описание содержания задачи и предложить общий подход к её решению.

Второй этап – математическое или информационное моделирование.

- Цель этого этапа – создать такую математическую модель решаемой задачи, которая может быть реализована в компьютере.

Третий этап - алгоритмизация задачи.

- На основе математического описания необходимо разработать алгоритм решения.

Четвертый этап – программирование.

- **Программой** называется план действий, подлежащих выполнению некоторым исполнителем, в качестве которого может выступать компьютер.
- Составление программы обеспечивает возможность выполнения алгоритма и соответственно поставленной задачи исполнителем – компьютером.

Пятый этап - ввод программы и исходных данных в ЭВМ.

- Программа и исходные данные вводятся в ЭВМ с клавиатуры с помощью редактора текстов, и для постоянного хранения осуществляется их запись на гибкий или жесткий магнитный диск.

Шестой этап - тестирование и отладка программы.

- На этом этапе происходят выполнение алгоритма с помощью ЭВМ, поиск и исключение ошибок. При этом программисту приходится выполнять рутинную работу по проверке работы программы, поиску и исключению ошибок, и поэтому для сложных программ этот часто требует гораздо больше времени и сил, чем написание первоначального текста программы..

Отладка программы

- сложный и нестандартный процесс. Исходный план отладки заключается в том, чтобы протестировать программу на контрольных примерах.
- **исполнение отлаженной программы и анализ результатов**

Язык программирования Паскаль

Язык Паскаль является языком программирования высокого уровня. Начиная с момента своего создания Н. Виртом в 1970 г., играет особую роль и в практическом программировании. Текст Паскаль-программы представляет собой последовательность строк, состоящих из символов, образующих алфавит языка.

Основные средства языка

Символы языка – это элементарные знаки, используемые при составлении текстов.

Алфавит языка – набор таких символов.

Алфавит языка Turbo Pascal 7.0 включает:

- все латинские прописные и строчные буквы
- арабские цифры (0 – 9)
- символы + - * / = < > , . ; : ‘ _ () { } и др.
- служебные (зарезервированные) слова

Арифметические операции

операция	
*	умножение
/	деление
div	Целочисленное деление (15 div 2=7)
mod	Остаток от деления (15 mod 2=1)
-	вычитание
+	сложение

Основные стандартные функции, определенные в Паскале:

Математика	PASCAL
X^2	SQR(X)
\sqrt{x}	SQRT(X)
$ x $	ABS(X)
SIN X	SIN(X)
COSX	COS(X)
e^x	EXP(X)
LN X	LN(X)
X^Y	EXP(Y*LN(X))

Основные средства языка

Для записи команд, имен функций, поясняющих терминов *Turbo Pascal 7.0* существует набор строго определенных слов, которые называются **служебными** или **зарезервированными** (это английские мнемонические сокращения).

Служебные слова делятся на три группы:

- операторы (*READ, WRITELN* и др.)
- имена функций (*SIN, COS* и др.)
- ключевые слова (*VAR, BEGIN, END* и др.)

Структура программы

Любая программа на Паскале имеет определенную структуру:

1. Заголовок программы
2. Раздел описаний
3. Тело программы

Структура программы

PROGRAM имя;

Const: - раздел констант

Var; - раздел переменных;

BEGIN

оператор 1;

оператор 2;

.....

оператор n;

Readln

END.

Операторы ввода-вывода

Любая программа
взаимодействует с пользователем
с помощью операторов ввода-
вывода.

Оператор ввода *READ*

Ввод информации с клавиатуры осуществляется с помощью оператора *READ*.

Когда в программе встречается оператор *READ*, то её действие приостанавливается до тех пор, пока не будут введены исходные данные.

Имеет вид:

- *READ(a,b,...)*
- *READLN(a,b,...)*.

где *a,b,...* – имена вводимых переменных

- *READLN* – применяется, когда исполнение программы желательно задержать до нажатия клавиши *ENTER*.

Оператор вывода *WRITE*

Для вывода информации на экран используется оператор *WRITE*.

Имеет вид:

- *WRITE(a,b,...)*
- *WRITELN(a,b,...)*, где *a,b,...* – СПИСОК ВЫВОДИМЫХ констант, переменных, выражений.

Оператор вывода *WRITE*

1. *WRITE(2*2)* – выводит на экран: 4

2. *WRITE(2*2=)* – выводит на экран: 2*2=

3. *WRITE(2*2=; 2*2)* – выводит на экран: 2*2=4

4. *write(x:7:2, y:7:2);*

где **7** – количество позиций под все
число,

а **2** – количество позиций после
запятой

2. Оператор вывода

WRITE**LN** (список переменных) – тоже что и write, но с переводом курсора **на новую строку** после вывода последней переменной;

WRITELN – вывод пустой строки;

Структура программы

PROGRAM *ИМЯ*;

Const; - раздел констант;

Var; - раздел переменных;

BEGIN

оператор 1;

оператор 2;

.....

оператор n-1;

оператор n;

Readln

END.

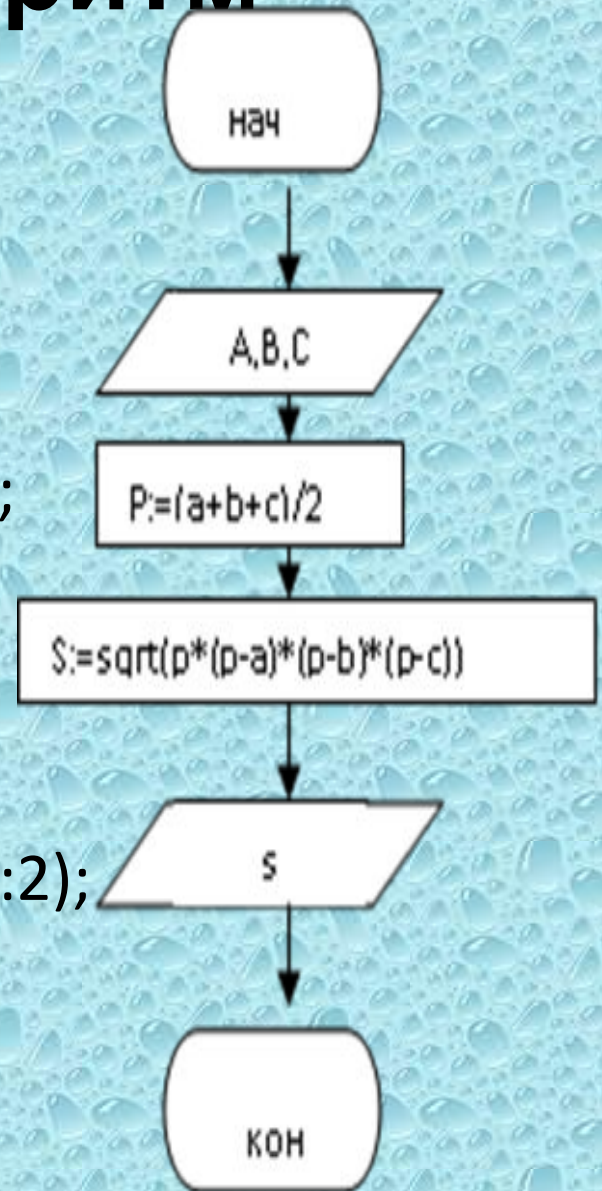
В языке Turbo Pascal имеются следующие группы простых типов данных:

- 1) Целые типы**
- 2) Вещественный тип**
- 3) Перечисляемый тип**
- 4) Тип-диапазон**
- 5) Символьный тип**
- 6) Логический тип**



Линейный алгоритм

```
Program tr;  
var  a, b, c, p, s : real;  
Begin  
writeln('Введите длины сторон треугольника');  
readln(a,b,c);  
p := (a + b + c)/2;  
s := sqrt(p*(p - a)*(p - b)*(p - c));  
writeln('Площадь треугольника =', s:5:2);  
end.
```



Вычислить произведение двух целых чисел:

```
Program p1;  
Var a,b,c: integer; {Числа в языке Pascal различаются как целые и вещественные}  
Begin  
WriteLn('Введите два целых числа через пробел');  
ReadLn(a,b);  
c:=a*b;  
WriteLn('Их произведение равно: ', c);  
ReadLn  
End.
```

Русская раскладка клавиатуры – правый *CTRL+SHIFT*

Английская раскладка клавиатуры – левый *CTRL+SHIFT*