

Основные типы



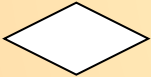


алгоритмических структур.

# Виды алгоритмических структур:

- блок-схема.
- линейный алгоритм.
- алгоритмическая структура «ветвление».
- алгоритмическая структура «выбор».
- алгоритмическая структура «цикл».
- ВИДЫ ЦИКЛОВ.

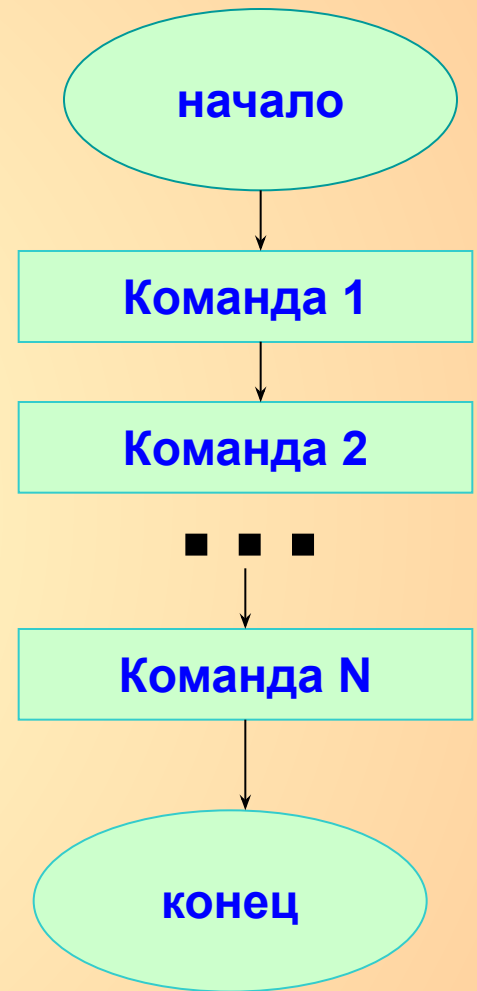


# При записи алгоритмов часто используют блок-схемы:

	Блок, обозначающий начало или конец алгоритма.
	Блок ввода или вывода информации.
	Блок проверки условия.
	Вычислительный блок.
	Циклический процесс.

# линейный алгоритм.

□ Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно одна за другой, называется линейным алгоритмом.



# алгоритмическая структура «ВЕТВЛЕНИЕ».

В алгоритмической структуре «ветвление» та или иная серия команд выполняется в зависимости от истинности условия.

Будем называть условием высказывание, которое может быть либо истинным, либо ложным.

Условные выражения могут быть простыми и сложными. Простое условие включает в себя два числа, две переменных или два *арифметических выражения*, которые сравниваются между собой с использованием операций сравнения (равно, больше, меньше и пр.).

Например:  $5 > 3$ ,  $2 * 8 = 4 * 4$  и т. д.

Сложное условие — это последовательность простых условий, объединенных между собой знаками логических операций.

Например,  $5 > 3$  And  $2 * 8 = 4 * 4$ .

# алгоритмическая структура «ветвление».

VISUAL BASIC	Блок-схема
<p>1. Полная форма ветвления <b>IF</b> &lt;условие&gt; <b>THEN</b> &lt;действие1&gt; <b>ELSE</b> &lt;действие2&gt; <b>END IF</b></p> <p>2. Неполная форма ветвления <b>IF</b> &lt;условие&gt; <b>THEN</b> &lt;действие1&gt; <b>END IF</b></p>	<pre>graph TD; subgraph Full_Form [1. Полная форма ветвления]; direction TB; In1[ ] --- D1{условие}; D1 -- нет --- A1[действие1]; D1 -- да --- A2[действие2]; A1 --- Out1[ ]; A2 --- Out1; end; subgraph Incomplete_Form [2. Неполная форма ветвления]; direction TB; In2[ ] --- D2{условие}; D2 -- да --- A3[действие1]; D2 -- нет --- Out2[ ]; A3 --- Out2; end;</pre>

# алгоритмическая структура «выбор».



**В алгоритмической структуре  
«выбор» выполняется одна из  
нескольких последовательностей  
команд при истинности  
соответствующего условия**

# алгоритмическая структура «выбор».

## VISUAL BASIC

**Select Case** Выражение

**Case** Условие 1

Серия 1

**Case** Условие 2

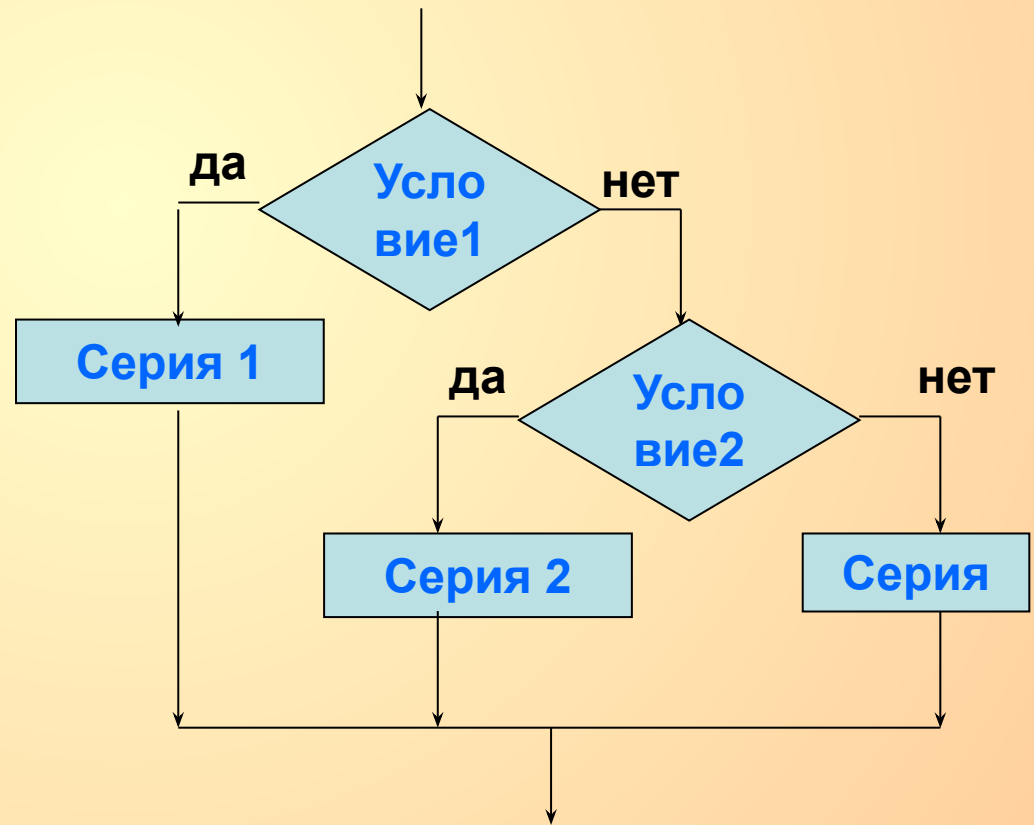
Серия 2

**Case** Else

Серия

**End Select**

## Блок-схема





# алгоритмическая структура «ЦИКЛ».

□ В алгоритмической структуре «цикл» серия команд (тело цикла) выполняется многократно

Циклические алгоритмические структуры бывают двух типов:

- циклы со счетчиком, в которых тело цикла выполняется определенное количество раз;
- циклы с условием, в которых тело цикла выполняется, пока условие истинно

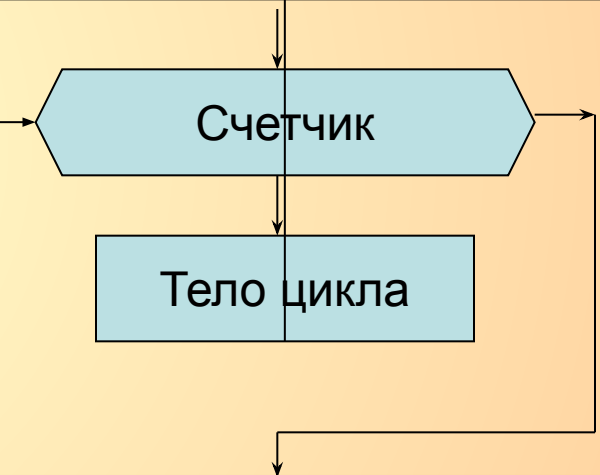
# Цикл со счетчиком.

Когда заранее известно, какое число повторений тела цикла необходимо выполнить, можно воспользоваться циклической инструкцией (оператором цикла со счетчиком) For . . . Next.

## VISUAL BASIC

```
For Счетчик=НачЗнач To КонЗнач [Step шаг]  
Next [Счетчик]
```

## Блок-схема



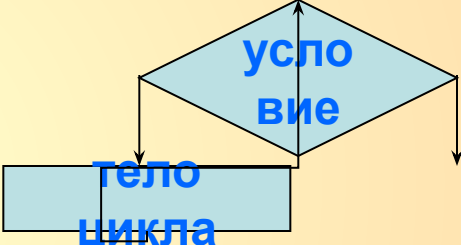
# Циклы с условием.

Часто бывает так, что необходимо повторить тело цикла, но заранее неизвестно, какое количество раз это надо сделать. В таких случаях количество повторений зависит от некоторого условия. Такой цикл реализуется с помощью инструкции **Do ... Loop**.

Условие выхода из цикла можно поставить в начале, перед телом цикла. Такой цикл называется *циклом с предусловием*

Условие выхода из цикла можно поставить в конце, после тела цикла. Такой цикл называется *циклом с постусловием*

# Циклы с предусловием.

VISUAL BASIC	Блок-схема
<p><b>Do While</b> <b>Условие</b> <b>Тело цикла</b></p> <p><b>Loop</b></p> <p><b>Do Until</b> <b>Условие</b> <b>Тело цикла</b></p> <p><b>Loop</b></p>	 <pre>graph TD; A{усло вие} --&gt; B[тело цикла]; B --&gt; A; A --&gt; C[ ];</pre>

# Циклы с постусловием.

## VISUAL BASIC

Do

**Тело цикла**

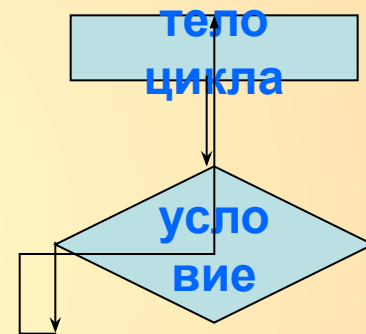
Loop While **Условие**

Do

**Тело цикла**

Loop Until **Условие**

## Блок-схема



# Повторим

- Что такое алгоритм?
- Перечислите виды алгоритмов.
- Отметьте основные способы описания алгоритмов:
  - а) блок-схема;
  - б) словесный;
  - в) с помощью нормальных форм;
  - г) с помощью граф-схем.

А) блок-схема;

б) словесный;

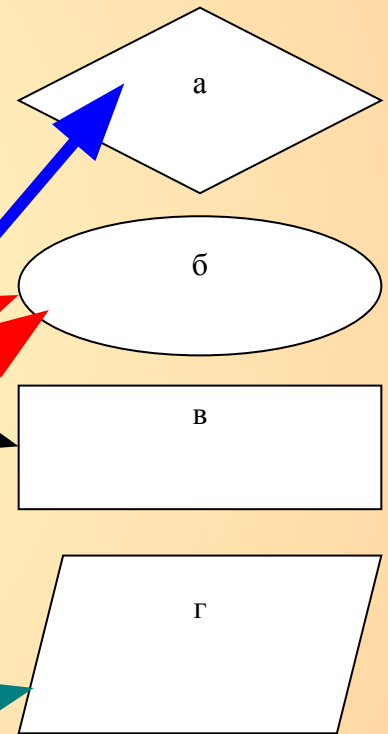
- В какой алгоритмической структуре та или иная серия команд выполняется в зависимости от истинности условия?
- Какой тип алгоритмической структуры необходимо применить, если последовательность команд выполняется или не выполняется?
- а) ветвление;
- б) цикл;
- в) выбор;
- г) линейный алгоритм.



- а) ветвление;
- б) цикл;
- в) выбор;

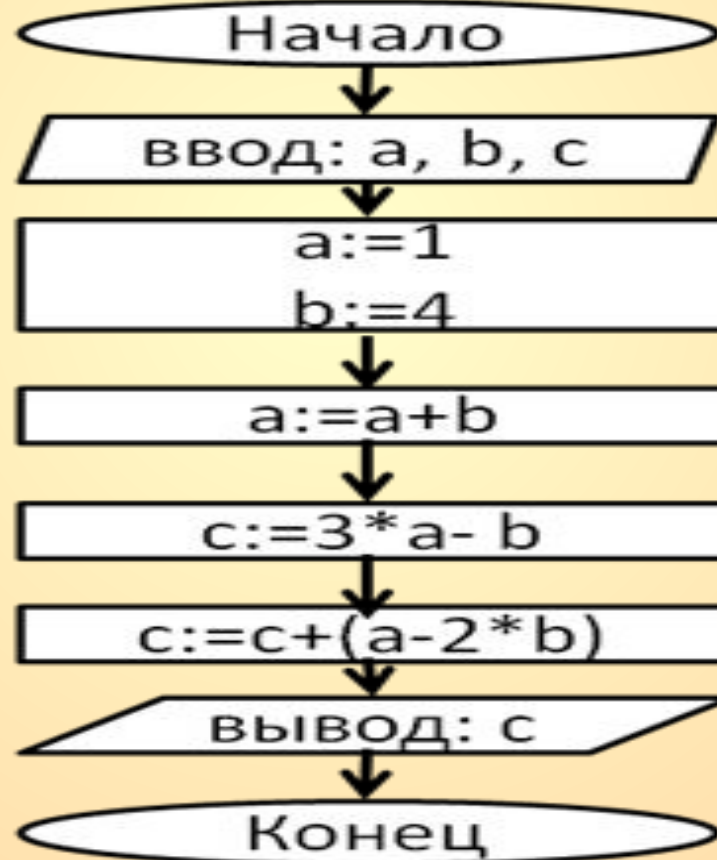
а

- Соотнесите высказывание номеру ответа:
- 1) выполнение действий
- 2) конец программы
- 3) начало программы
- 4) проверка условий
- 5) вывод данных



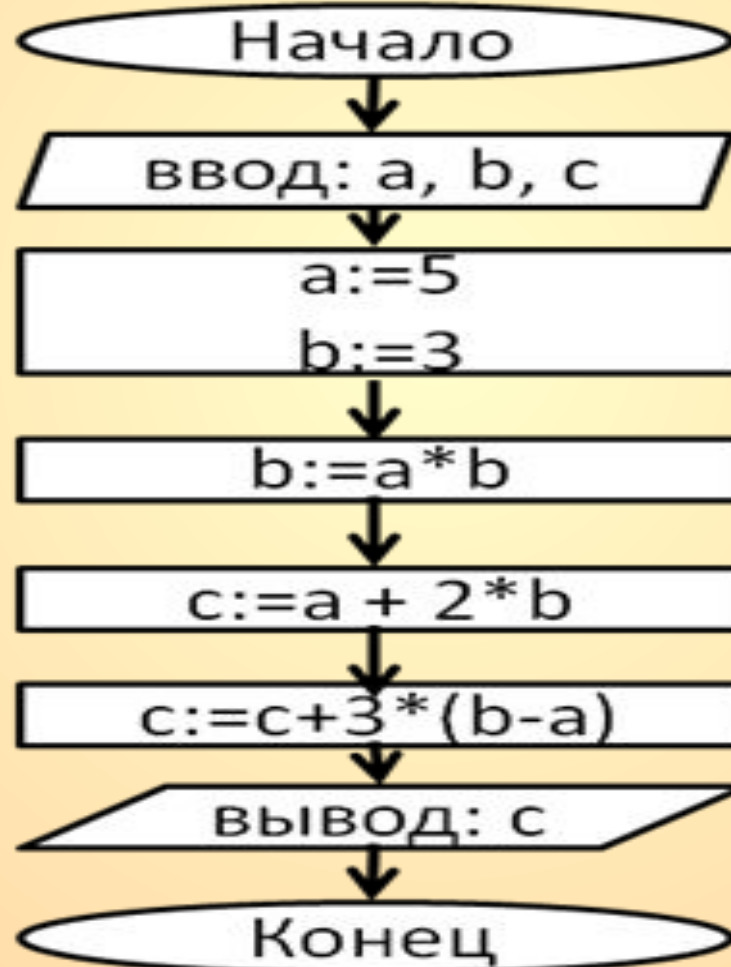
# Найти значение $c$ в ходе выполнения алгоритма

## 1 вариант

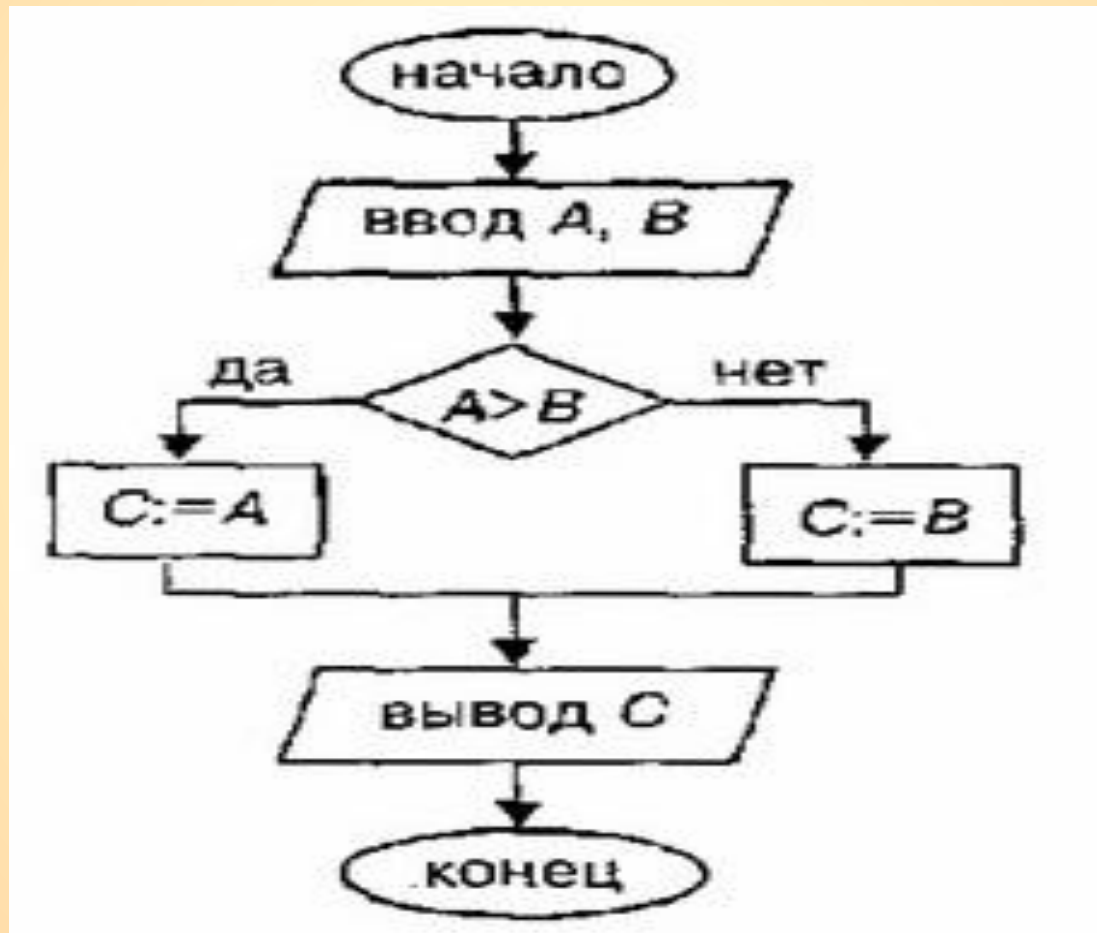


# Найти значение $c$ в ходе выполнения алгоритма

**2 вариант**

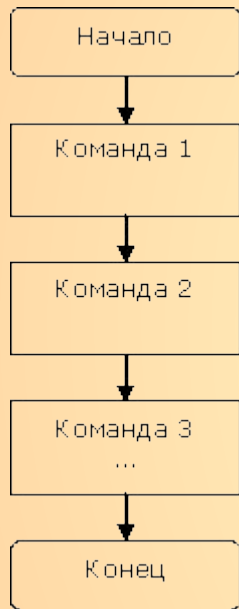


Даны два числа; выбрать большее из них.  $A = 5$ ,  $B = 8$ , вывести  $C$ .

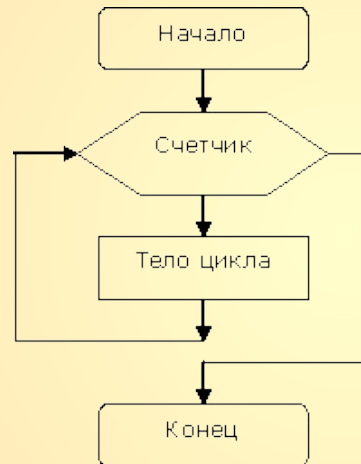


# . Какая из блок-схем является циклом?

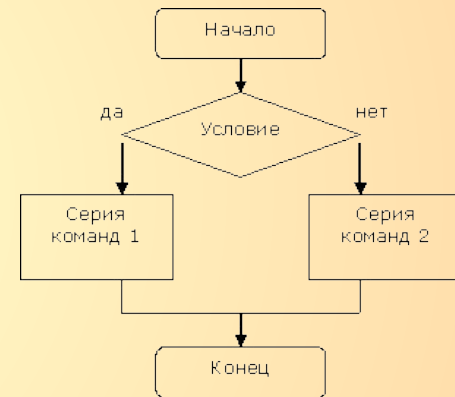
1.



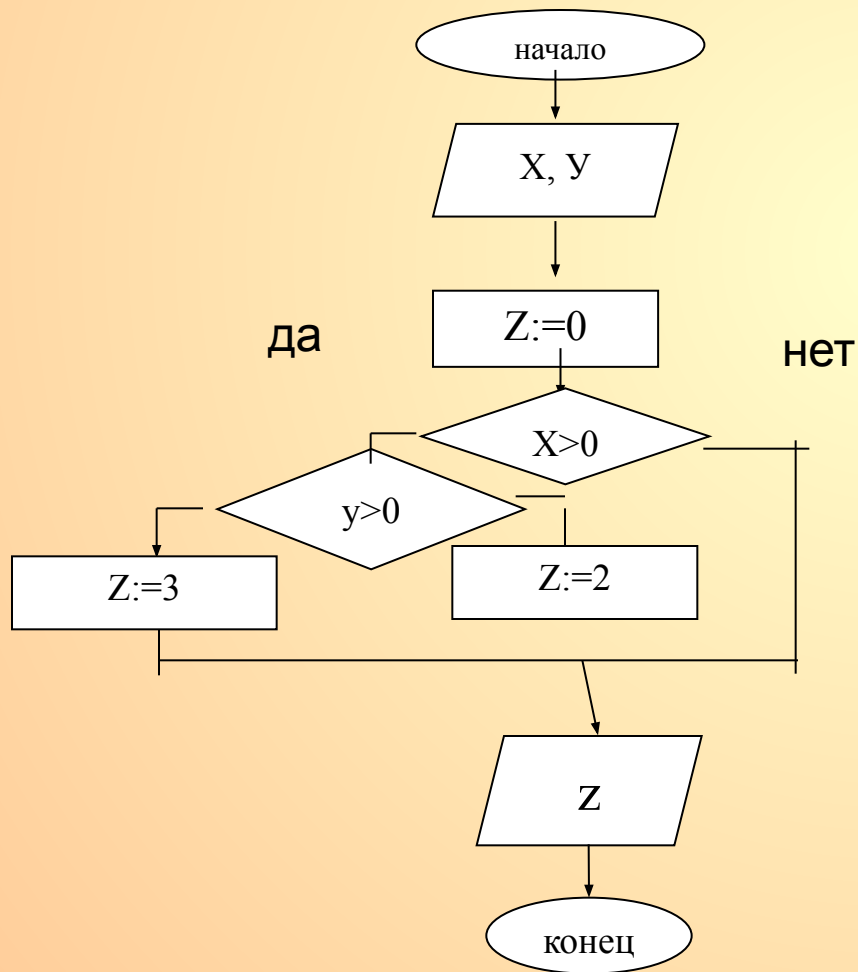
2



3



Какое значение получит переменная Z в результате выполнения следующего алгоритма?



А)  $x=1, y=1$

Б)  $x=1, y=-1$

В)  $x=-1, y=1$

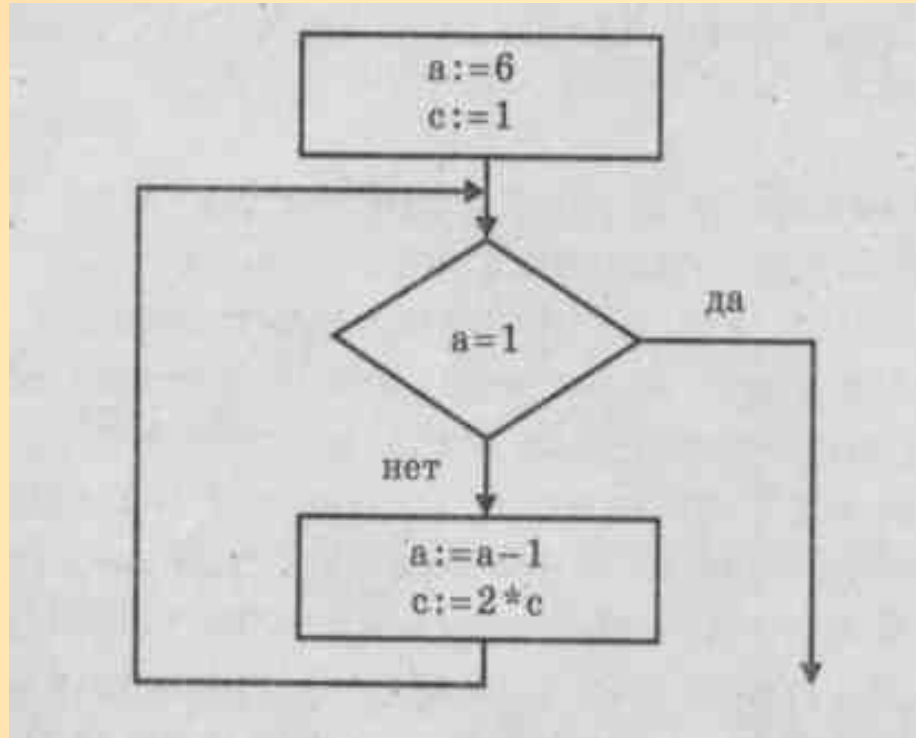
# Ответ

- A)  $Z:=3$
- Б)  $Z:=2$
- В)  $Z:=0$



# Определите значение переменной $c$ после выполнения фрагмента алгоритма

• :

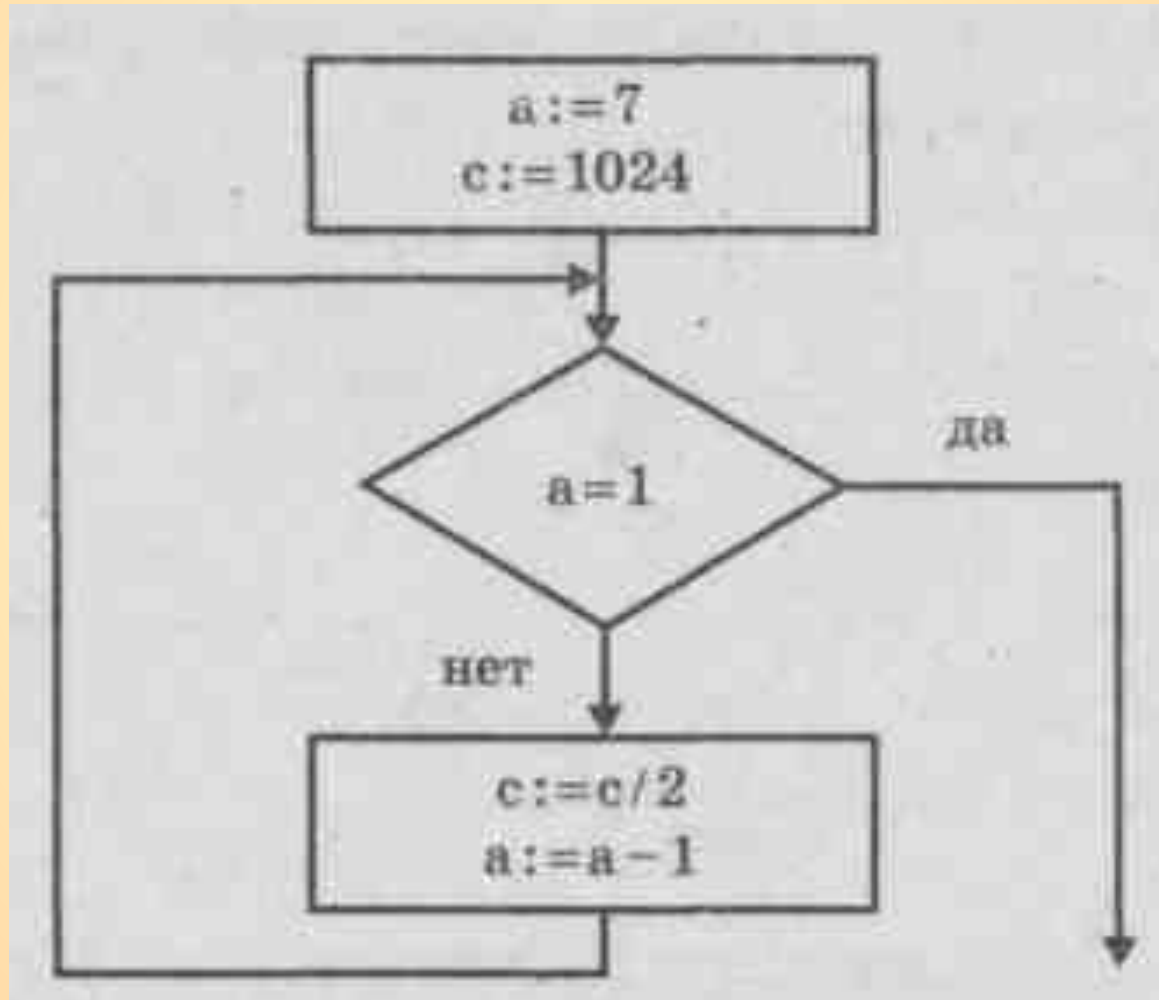


- *Примечание:* знаком  $:=$  обозначена операция присваивания, знаком  $*$  обозначена операция умножения.

# Выполнение алгоритма

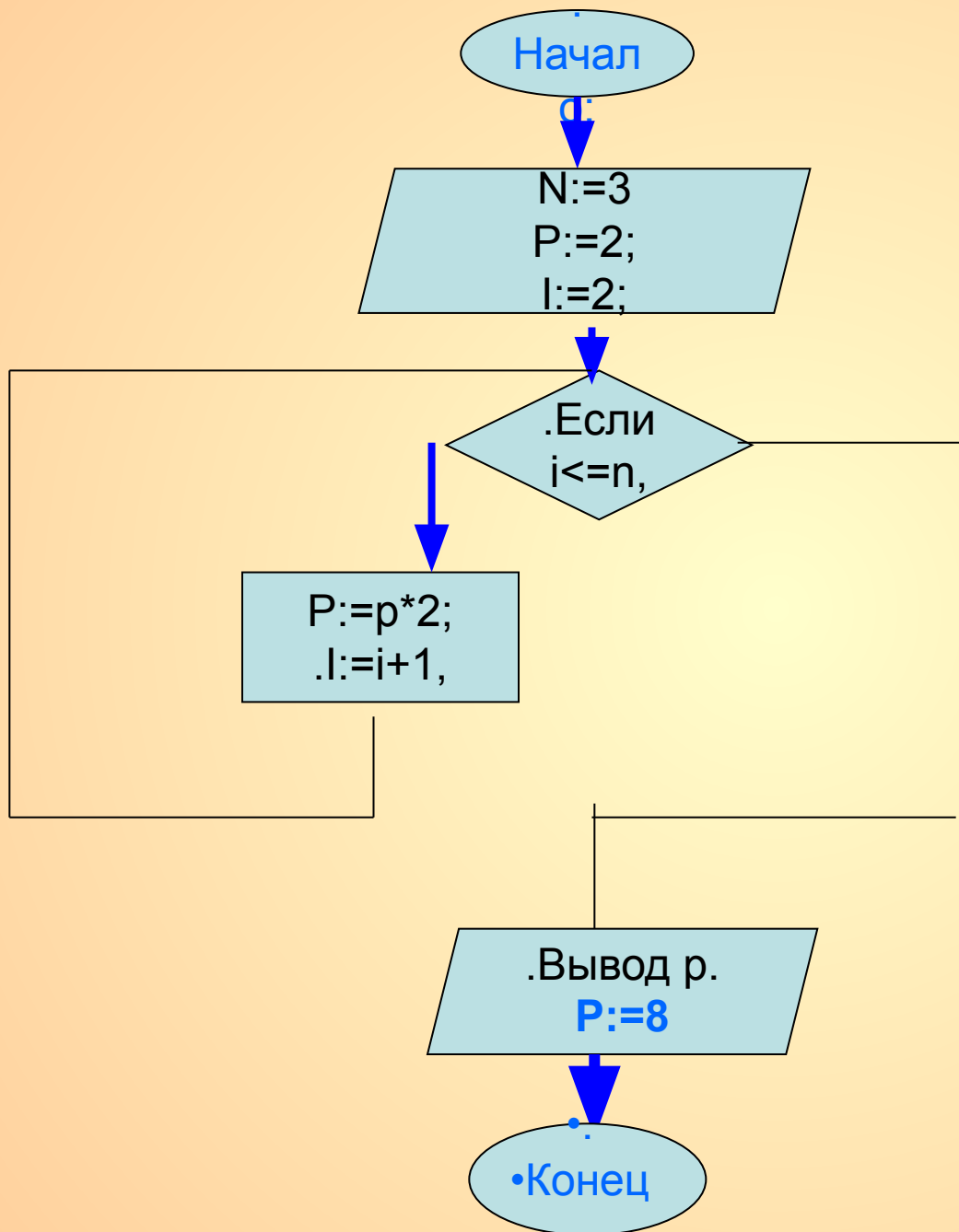
1.  $6=1$  (нет), значит  $a:=6-1$ ; то есть  $a:=5$   
 $c:=2*1$ , то есть  $c:=2$
2.  $5=1$  (нет), значит  $a:=5-1$ , то есть  $a:=4$   
 $c:=2*2$ , то есть  $c:=4$
3.  **$4=1$ (нет)** значит  $a:=4-1$ , то есть  $a:=3$   
 $c:=2*4$ , то есть  $c:=8$
4.  **$3=1$ (нет)** значит  $a:=3-1$ , то есть  $a:=2$   
 $c:=2*8$ , то есть  $c:=16$
5.  **$2=1$ (нет)** значит  $a:=2-1$ , то есть  $a:=1$   
 $c:=2*16$ , то есть  $c:=32$
6.  **$1=1$ (да)** значит  $c:=32$

Определите значение переменной  $s$  после выполнения фрагмента алгоритма

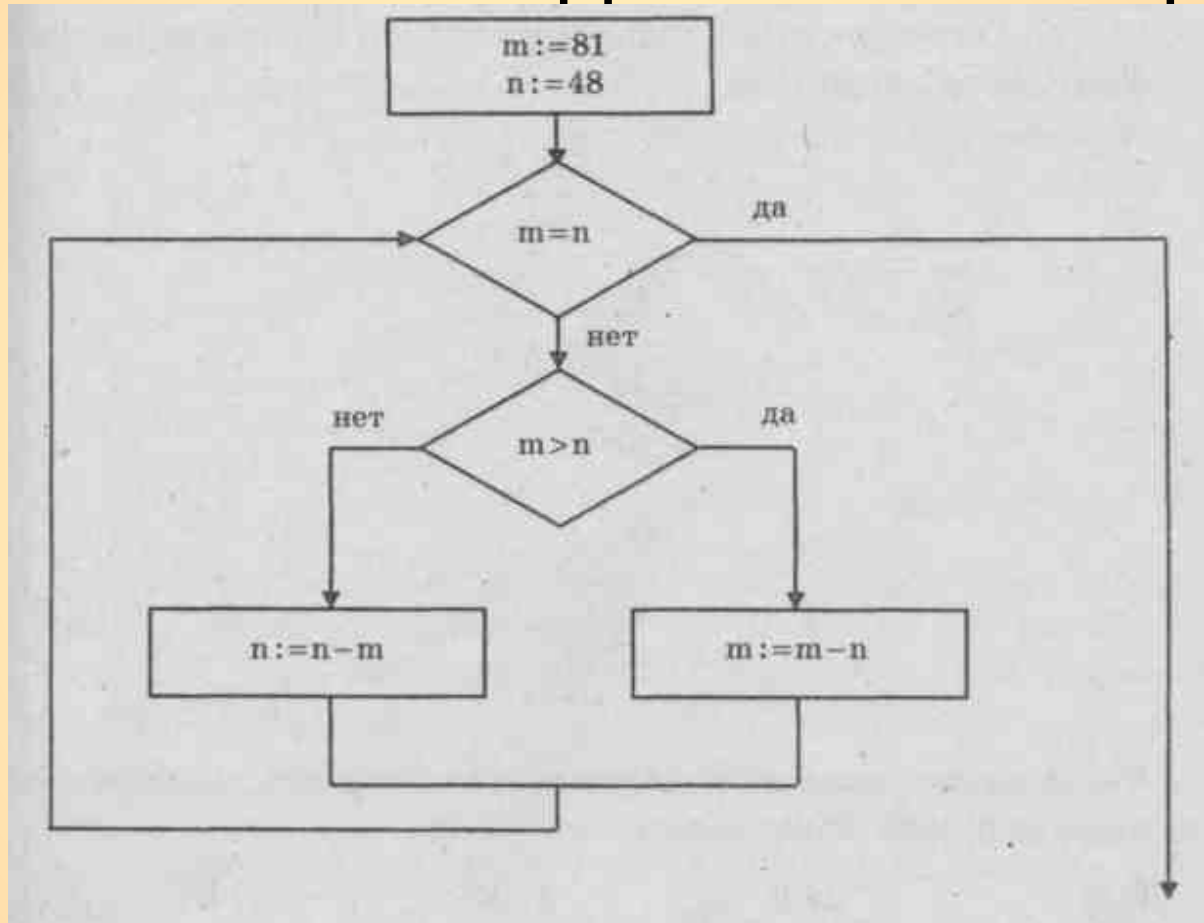


По словесному алгоритму вычисления  $2^n$  составьте блок-схему алгоритма.

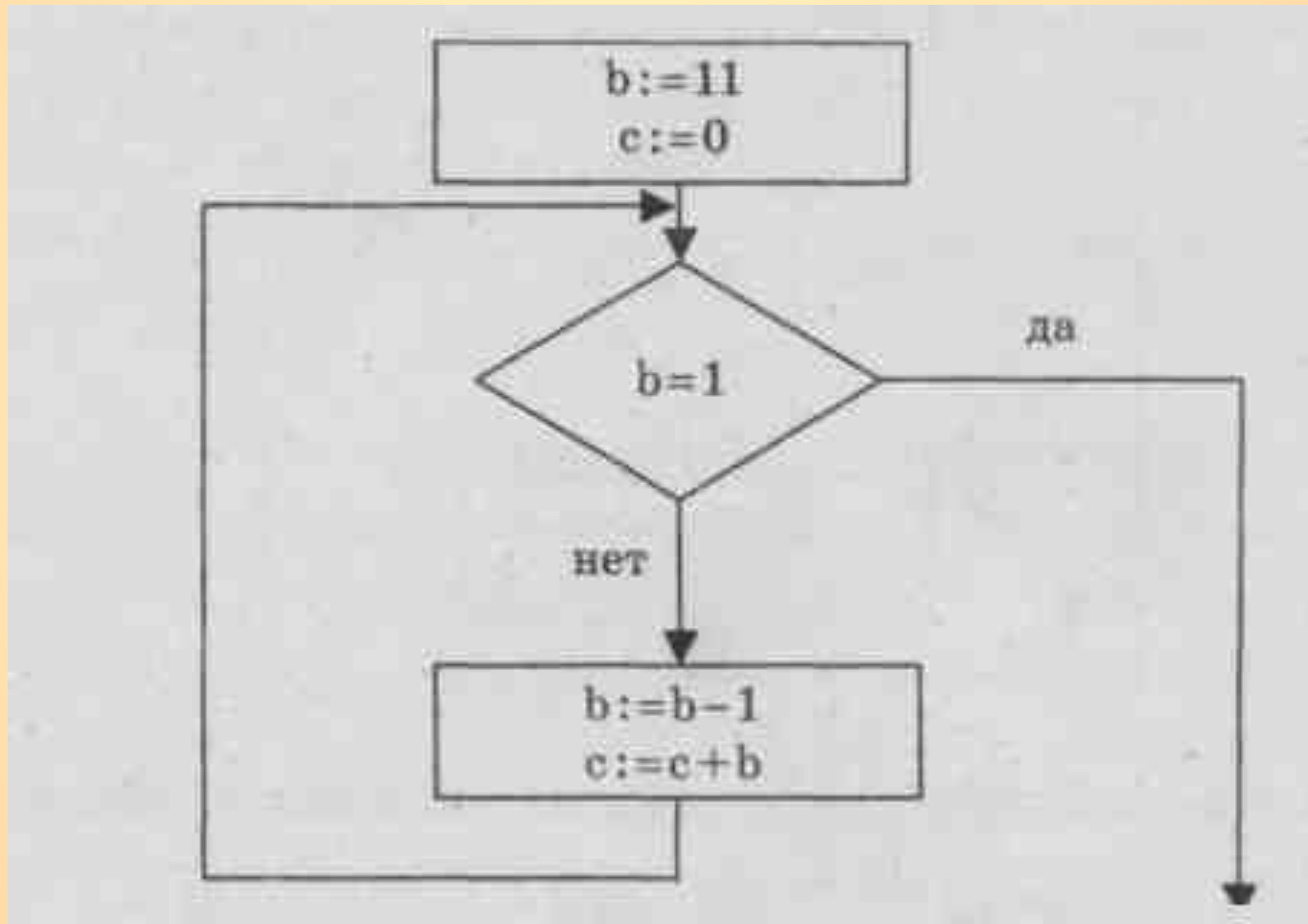
- 1.Начало;
- 2.Задать  $n$ ;
- 3. $P:=2$ ;
- 4. $i:=2$ ;
- 5.Если  $i \leq n$ , то п.6, иначе п.8;
- 6. $P:=P*2$ ;
- 7. $i:=i+1$ , перейти к п.5.;
- 8.Вывод  $P$ .
- 9.Конец



Определите значение переменной  $m$  после выполнения фрагмента алгоритма



Определите значение переменной  $c$  после выполнения фрагмента алгоритма



Определите значение переменной  $c$  после выполнения фрагмента алгоритма:

