

Ветвления и исполнители алгоритмов.

Алгоритм 1:

Уменьшить скорость.

Если ремонт дороги закончен, то проехать 2 км по отремонтированному участку дороги к офису, иначе проехать 5 км в объезд.

Конец ветвления.

Остановиться возле офиса.

Алгоритм 2.

Подойти к кассе.

Если билеты на сеанс 12.00 имеются, то:

Протянуть кассиру деньги.

Назвать сеанс и количество билетов.

Получить билеты.

Конец ветвления.

Отойти от кассы.

1 группа:

Уменьшить скорость.

Если

ремонт дороги закончен,

то

проехать 2 км по

отремонтированному участку

дороги к офису,

иначе

проехать 5 км в объезд.

Конец ветвления.

Остановиться возле офиса.

2 группа:

Подойти к кассе.

*Если билеты на сеанс 12.00
имеются, то :*

Протянуть кассиру деньги.

*Назвать сеанс и количество
билетов.*

Получить билеты.

Конец ветвления.

Отойти от кассы.

Блок-схемы

Алгоритм 3

Алг урав;

a, b, c : цел;

d, x_1, x_2, x : вещ;

Нач

Ввод a, b, c ;

$D := \text{sqr}(b) - 4 * a * c$;

Если $D > 0$, то

$X_1 := (-b + \text{sqr}(D)) / (2 * a)$;

$X_2 := (-b - \text{sqr}(D)) / (2 * a)$;

Вывод X_1, X_2

Иначе

Если $D = 0$, то

$X := -b / (2 * a)$;

Вывод X

Иначе

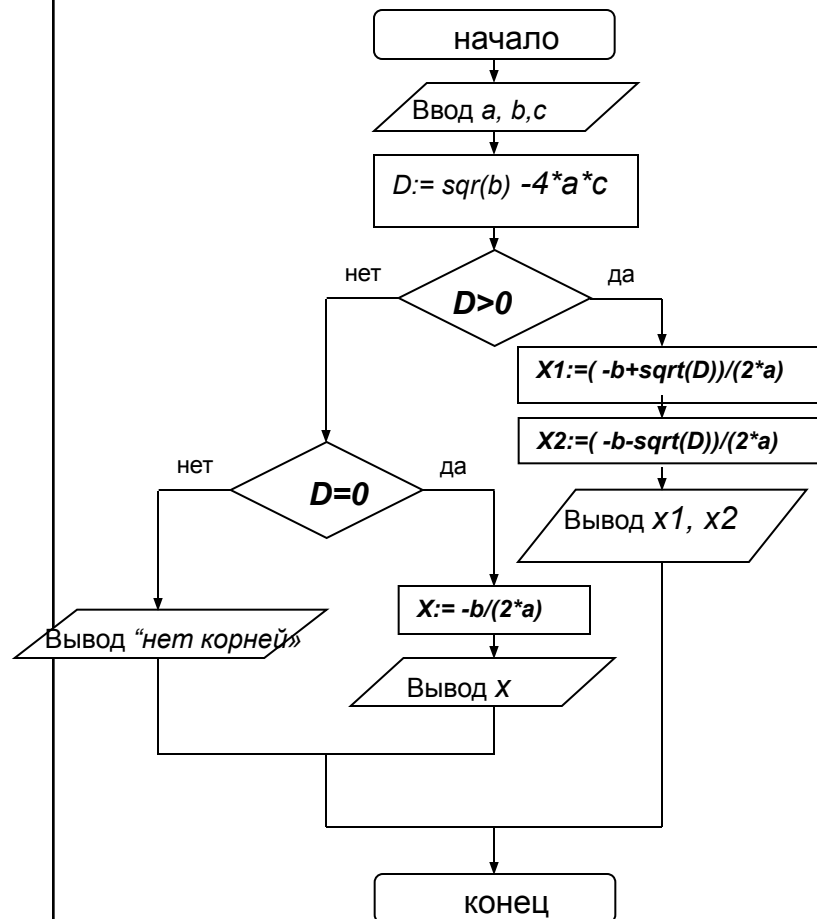
Вывод «корней нет»;

Кв;

Кв;

Кон.

Блок-схема

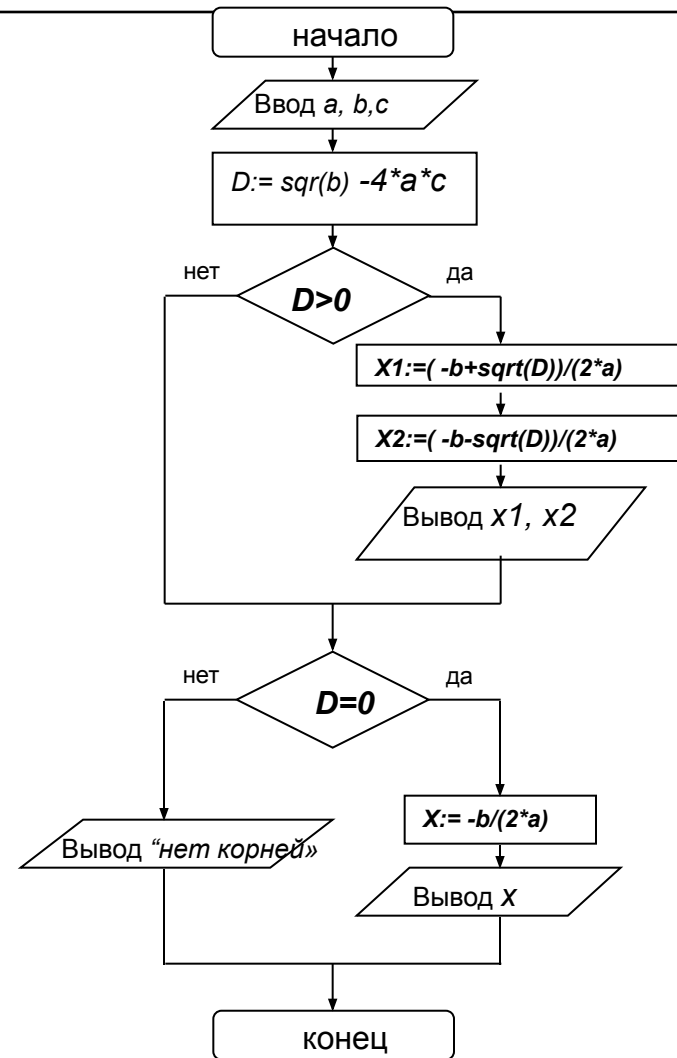


Блок-схемы

Алгоритм 3

Алг урав1;
a, b, c: цел;
d, x1, x2, x: вещ;
Нач
Ввод a, b, c;
D := $\text{sqr}(b) - 4 * a * c$;
Если D > 0, то
X1 := $(-b + \text{sqr}(D)) / (2 * a)$;
X2 := $(-b - \text{sqr}(D)) / (2 * a)$;
Вывод X1, X2;
Кв;
Если D = 0, то
X := $-b / (2 * a)$;
Вывод X
Иначе
Вывод «корней нет»;
Кв;
Кон.

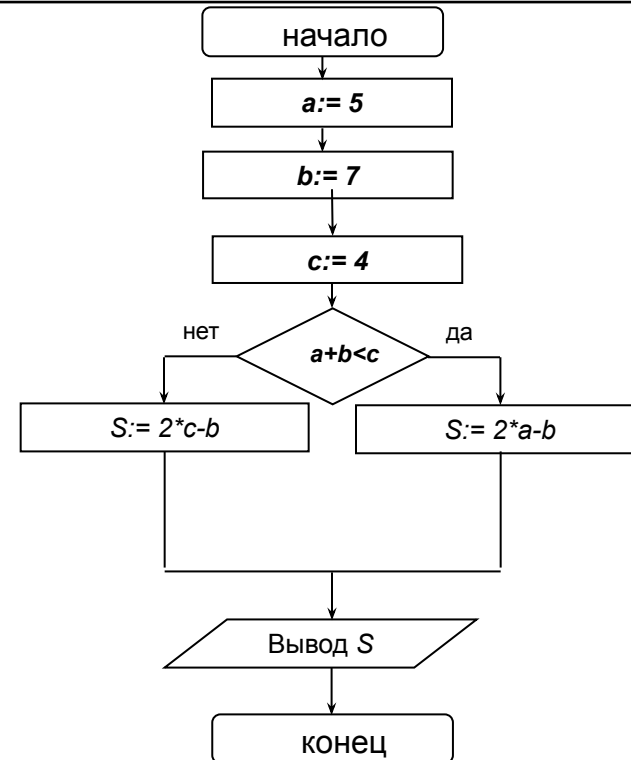
Блок-схема



Задача1. Найдите значение переменной S после выполнения следующего алгоритма.

Блок-схема

Алг zd1;
 a, b, c : цел;
 S : вещ;
Нач
 $a := 5$,
 $b := 7$;
 $c := 4$;
Если $a + b < c$, то
 $S := 2 * a - b$
Иначе
 $S := 2 * c - b$;
Кв;
Вывод S ;
Кон.



Задача1. Найдите значение переменной S после выполнения следующего алгоритма.

Блок-схема

	a	b	c	$a+b < c$	S
1	5	7	4		
2				$5+7 < 4$ нет	
3					$2*4-7$
4					1

