



# ЗАПИСЬ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ АЛГОРИТМОВ НА ЯЗЫКЕ Паскаль

## НАЧАЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

9 класс



ИЗДАТЕЛЬСТВО

**БИНОМ**

# Ключевые слова

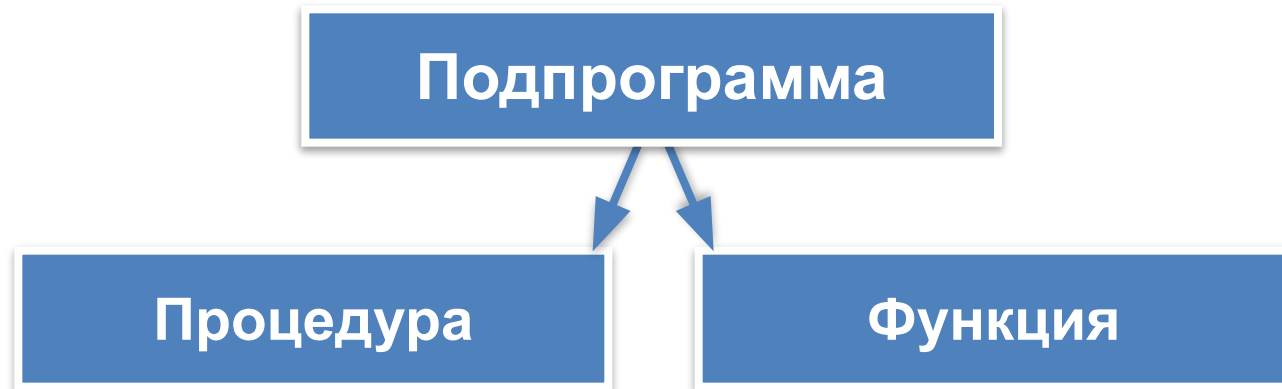
- подпрограмма
- процедура
- функция
- рекурсивная функция



# Подпрограммы

Запись вспомогательных алгоритмов в языках программирования осуществляется с помощью **подпрограмм**.

Структура описания подпрограммы аналогична структуре главной программы. Описание подпрограммы начинается с заголовка и заканчивается оператором **end**.



# Процедуры

**Процедура** - подпрограмма, имеющая произвольное количество входных и выходных данных.

— Входные параметры:  
переменные, константы,  
выражения

**procedure** <имя\_процедуры> (<описание параметров-значений>;

**var**: <описание параметров-переменных>;

**begin**

<операторы>

**end**;

— Выходные  
параметры

Для вызова процедуры достаточно указать её имя со списком фактических параметров.

# Алгоритм Евклида

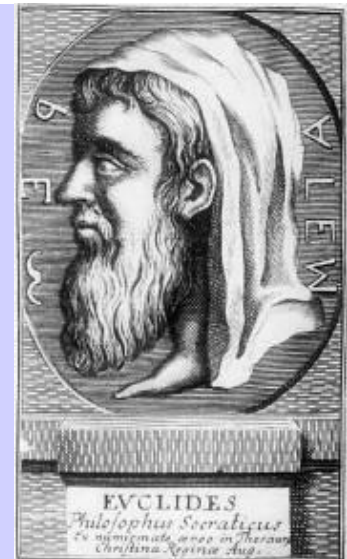
## Алгоритм Евклида



Package

## Процедура для нахождения НОД

```
procedure nod (a, b: integer; var c: integer);  
begin  
  while a<>b do  
    if a>b then a:=a-b else b:=b-a;  
  c:=a  
end;
```



# Варианты вызова процедуры

`nod (36, 15, z)`

в качестве параметров-значений  
использованы константы

`nod (x, y, z)`

в качестве параметров-значений  
использованы имена переменных

`nod (x+ y, 15, z)`

в качестве параметров-значений  
использованы выражение и константа



Между фактическими и формальными параметрами должно быть полное соответствие по количеству, порядку следования и типу.

# Программа с процедурой

```
program n_20;
```

*Заголовок главной программы*

```
const m: array [1..6] of integer =(16, 32,  
40, 64, 80, 128);
```

*Описание констант*

```
var i: integer;
```

*Раздел описания переменных*

```
procedure nod (a, b: integer;  
var c:integer);  
  
begin  
while a<>b do  
if a>b then a:=a-b else b:=b-a;  
c:=a  
end;
```

*Раздел описания  
подпрограммы*

```
begin  
x:=m[1];  
for i:=2 to 6 do  
begin  
y:=c[i];  
nod (x, y, z);  
x:=z  
end;  
writeln ('НОД=', nod)  
end.
```

*Раздел описания операторов  
главной программы*

# Функции

**Функция** - подпрограмма, имеющая единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем функции.

Перечень формальных параметров и их типов

**function** <имя\_функции> (<описание входных данных>):  
<тип\_функции>;

**begin**

<операторы>;

<имя\_функции> := <результат>

**end;**

Тип результата

**!** В блоке функции обязательно должен присутствовать оператор **<имя\_функции>:=<результат>**.

Для вызова функции её имя со списком параметров можно в любом выражении, в условиях, в операторе **write** главной программы.



# Функция поиска максимального из 2-х

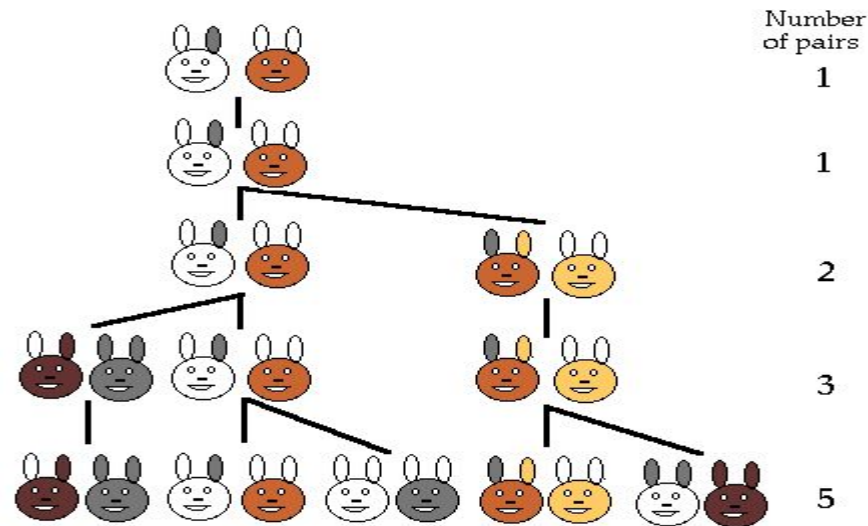
<code>program n_20;</code>	<i>Заголовок главной программы</i>
<code>var a, b, c, d, f: integer;</code>	<i>Описание переменных</i>
<code>function max (x, y: integer): integer; begin if x&gt;y then max:=x else max:=y; end;</code>	<i>Раздел описания подпрограммы</i>
<code>begin readln (a, b, c, d); f:= max(max(a, b), max(c, d)); writeln ('f=', f); end.</code>	<i>Раздел операторов главной программы</i>



# Последовательность Фибоначчи

В январе Саше подарили пару новорождённых кроликов. Через два месяца они дали первый приплод - новую пару кроликов, а затем давали приплод по паре кроликов каждый месяц.

Каждая новая пара также даёт первый приплод (пару кроликов) через два месяца, а затем - по паре кроликов каждый месяц. Сколько пар кроликов будет у Саши в декабре?



Числа 1, 1, 2, 3, 5, 8, ... образуют так называемую **последовательность Фибоначчи**, названную в честь итальянского математика, впервые решившего соответствующую задачу ещё в начале XIII века.



# Функция

```
function f (n: integer): integer;  
begin  
  if (n=1) or (n=2) then f:=1  
  else f:=f(n-1)+f(n-2)  
end;
```

Полученная функция *рекурсивная* - в ней реализован способ вычисления очередного значения функции через вычисление её предшествующих значений.

$$\sqrt{3 + \sqrt{3 + \sqrt{3 + \sqrt{3 + \sqrt{3 + \dots}}}}}$$



# Самое главное

Запись вспомогательных алгоритмов в языках программирования осуществляется с помощью **подпрограмм**. В Паскале различают два вида подпрограмм: процедуры и функции.

**Процедура** - подпрограмма, имеющая произвольное количество входных и выходных данных.

**Функция** - подпрограмма, имеющая единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем функции.



# Вопросы и задания

Напишите программу перестановки значений переменных  $a$ ,  $b$ ,  $c$  в порядке возрастания, т. е. так, чтобы  $a < b < c$ . Используйте

процедуру `swap` (var x, y: integer);

общего назначения для перестановки элементов массива.

Напишите программу, которая вычислит площадь 36-угольника

с заданными сторонами. Вводятся 36 чисел, представляющих стороны

треугольника. Для каждого из 36-ти элементов массива

используйте процедуру `swap` для перестановки элементов массива.

Используйте функцию `power` для вычисления степени.

Исходные данные вводятся с клавиатуры.

`end;`

Исходные данные вводятся с клавиатуры.

Пример входных данных	Пример выходных данных
1 2 3	1 2 3
2 1 3	1 2 3
3 1 2	1 2 3
2 3 1	1 2 3

# Опорный конспект

Запись вспомогательных алгоритмов в языках программирования осуществляется с помощью **подпрограмм**.

Подпрограмма

```
graph TD; A[Подпрограмма] --> B[Процедура]; A --> C[Функция]; B --> D[Подпрограмма, имеющая произвольное количество входных и выходных данных.]; C --> E[Подпрограмма, имеющая единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем функции.];
```

Процедура

Подпрограмма, имеющая произвольное количество входных и выходных данных.

Функция

Подпрограмма, имеющая единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем функции.

# Источники информации

1. <http://www.26206s029.edusite.ru/images/58b26c928ed0t.jpg> - подпрограмма
2. [http://www.ifportal.net/images/news/11/11/10/1250784848\\_number.jpg](http://www.ifportal.net/images/news/11/11/10/1250784848_number.jpg) - поиск в лабиринте
3. [http://www.kencosgrovestudio.com/images/euclid\\_3.jpg](http://www.kencosgrovestudio.com/images/euclid_3.jpg) - Евклид
4. <http://krolevod.ucoz.ua/forum/9-140-1> - числа Фибоначи
5. <http://www.disney-clipart.com/bambi/jpg/Thumper-1-lg.jpg> - зайчик
6. <http://literacyispriceless.files.wordpress.com/2009/08/recursive-daisy.jpg?w=497&h=277> - рекурсия