

ЗНАЙ И ЛЮБИ ОПЕРАТОРЫ ЦИКЛА



СО СЧЁТЧИКОМ



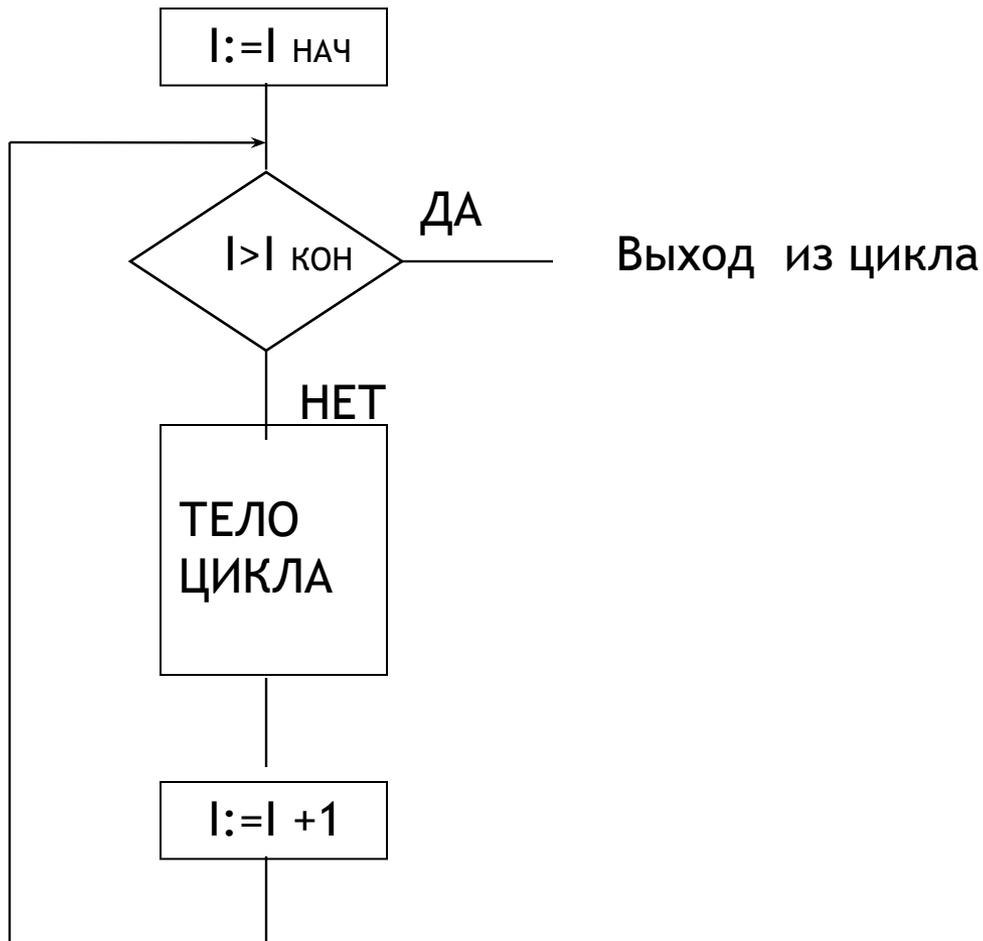
С ПРЕДУСЛОВИЕМ



С ПОСЛЕУСЛОВИЕМ

ДЕЙСТВИЕ ОПЕРАТОРА FOR:

Организует многократное исполнение тела цикла



ЗАПОМНИ ТЕРМИНЫ:

- СЧЁТЧИК(или параметр) цикла - искусственно вводимый объект для организации работы цикла; настройка начального и конечного значения счётчика задаёт количество раз работы цикла;
- ТЕЛО ЦИКЛА - оператор(может быть составной) для многократного исполнения;
- ПРОХОД ПО ЦИКЛУ - однократное исполнение тела цикла;
- ЗАЦИКЛИВАНИЕ - бесконечное исполнение цикла (это очень плохо!);

СИНТАКСИС ОПЕРАТОРА ЦИКЛА СО СЧЁТЧИКОМ



ПРИМЕРЫ:

1. FOR J:=1 TO 20 DO X:=X-1;
2. FOR K:=-5 TO 0 DO BEGIN S:=S*P; WRITE(S) END;
3. FOR AVATAR:=A+B TO C-D DO IF (AVATAR MOD 2)=0 THEN WRITE(AVATAR:6);

УСЛОВИЯ КОРРЕКТНОЙ РАБОТЫ ОПЕРАТОРА ЦИКЛА:

1. Счётчик - объект перечисляемого типа!
2. Шаг изменения счётчика задается автоматически $+1$ (с to) или -1 (с downto)!
3. Пусть A-нач. Знач. Счётчика, B-кон. Знач. Счётчика;
 тогда количество проходов по телу цикла

	с <u>to</u>	с <u>downto</u>
A=B	0	0
A<B	B-A+1	0
A>B	0	A-B+1
4. В теле цикла изменять значение счётчика **НЕЛЬЗЯ!**
5. Работает правило `begin.....end` для тела цикла

ПРИМЕРЫ ИЗ ЖИЗНИ:

1. For i:=1 to 99 do write(i*i:6);
2. For j:=50 downto 1 do writeln(2*j);
3. A:=2;b:=102; For k:=a to b do if (k mod 3)=0 then p:=p+1;
4. For l:='a' to 'я' do write(ord(l):5);
5. For m:=1 to length(str) do writeln(copy(str),m,1);
6. For n:='z' to 'a' do str:=str+n;
7. SUM:=0; For p:=10 to 101 do begin read(S);SUM:=SUM+S end; write(SUM);
8. For r=32 to 255 do writeln(chr(r),'-',r:4);
9. Progress:=1; Q:=1.21; For t:=33 downto 1 do write(progress*Q);
10. For s:=1 to 128 do If (s mod 10)=0 then write('*') else write(' ');

НАЙТИ ПОЗИЦИИ БУКВЫ В ФРАЗЕ

```
Program letter;  
Var fr:string; buk:char; i,j,L:byte;  
Label Mm;  
Begin write('введи фразу'); readln(fr);  
      write('введи букву');readln(buk);  
L:=length(fr); j:=0;  
Mm:  i:=pos(buk,fr);  
If i<>0 then begin j:=j+i; write(j:4);  
fr:=copy(fr,i+1,L-i); goto Mm end;  
Write('end');  
End.
```

P

A

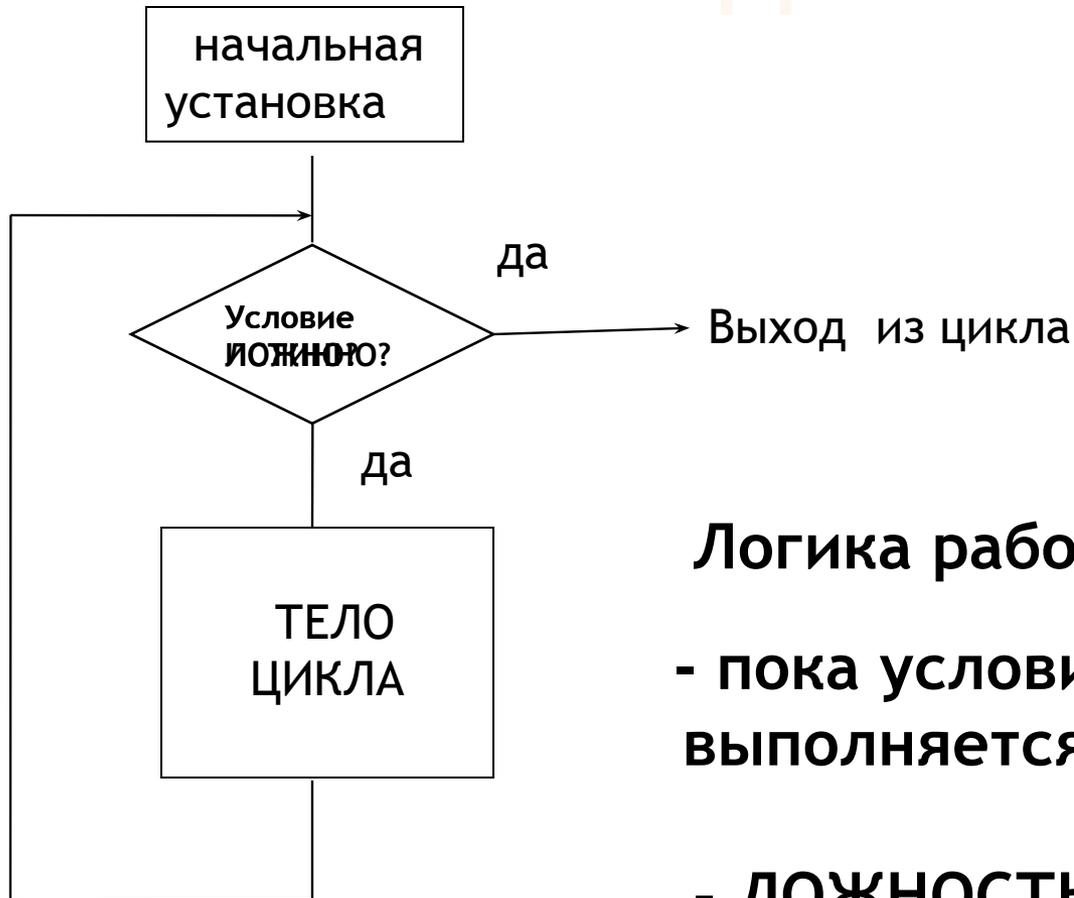
S

C

A

L

ДЕЙСТВИЕ ОПЕРАТОРА С ПРЕДУСЛОВИЕМ :



Логика работы цикла:

- пока условие **ИСТИННО** выполняется тело цикла;
- **ЛОЖНОСТЬ** условия завершает цикл;

ПРИМЕНЕНИЕ ОПЕРАТОРА В ЗАДАЧАХ:

Задача 1

Автомат для оплаты услуг принимает монеты любого достоинства и выдает сдачу. Надо прекратить прием монет, как только денежная сумма станет не меньше суммы оплаты услуг, и выдать сдачу.

Задача 2

Построить расписание движения автобуса, если известно время начала и конца работы маршрута, длительность рейса в один конец, время отдыха на конечных остановках.

Задача 3

Для уравнения с двумя неизвестными подобрать корень с заданной точностью(например , 0.001).

СИНТАКСИС ОПЕРАТОРА:



Например:

```
While x >= y do begin x:=x-1;y:=y+1; end;
```

ЛИСТИНГ РАБОТЫ ЦИКЛА:

```
X :=10; y :=2; while X>=Y do begin X :=X-1;Y :=Y+1 end;
```

действия	X>=Y	X	Y
		10	2
Запуск цикла	истина	9	3
	истина	8	4
	истина	7	5
	истина	6	6
	истина	5	7
Выход из цикла	ложь		

Тело цикла исполнится 5 раз !

ЛИСТИНГ РАБОТЫ ЦИКЛА:

```
X :=2; Y:=2; while X>=Y do begin X :=X-1;Y :=Y+1 end;
```

действия	X>=Y	X	Y
		2	2
Запуск цикла	истина	1	3
	ложь		
Выход из цикла			

Тело цикла исполнится 1 раз !

ЛИСТИНГ РАБОТЫ ЦИКЛА:

```
X:=2; y:=2; while X>=Y do begin X:=X+1;Y:=Y+1 end;
```

действия	$X \geq Y$	X	Y
		2	2
Запуск цикла	истина	3	3
	истина	4	4
	истина	5	5
	истина	6	6
	истина	7	7

Цикл не завершается

Произошло зацикливание !

ЛИСТИНГ РАБОТЫ ЦИКЛА:

```
X :=2; Y :=3; while X>=Y do begin X :=X+1;Y :=Y+1 end;
```

действия	$X \geq Y$	X	Y
----------	------------	---	---

Запуск цикла	ложь	2	3
--------------	------	---	---

Выход из цикла

Тело цикла не исполнится ни разу !

УСЛОВИЯ КОРРЕКТНОЙ РАБОТЫ ОПЕРАТОРА ЦИКЛА:

1. **Необходимо обеспечить запуск цикла:**
тело цикла исполнится хотя бы один раз, если при запуске цикла условие ИСТИННО!
2. **Необходимо обеспечить завершение цикла:**
в ходе работы цикла условие должно изменить свое значение на ЛОЖЬ!
3. **Количество проходов по телу цикла задается :** -
начальной установкой переменных, участвующих в цикле;
-изменением значений переменных в теле цикла;

ПРИМЕРЫ ИЗ ЖИЗНИ:

1. $S := 0$; While $S < 100$ do begin read(money);
 $S := S + \text{money}$; END;
2. $\text{score} := 0$; While $\text{score} < 33$ do begin read(in);
if $\text{in} > 0$ then $\text{score} := \text{score} + 1$; end;
3. $x := 0$; $\text{eps} := 0.01$; While $F1 - F2 > \text{eps}$ do begin
 $F2 := F1$; $F1 := x^3 + x^2 + 5x - 12$; $x := x + \text{eps}$; end;
4. $i := 1$; $a := a_0$; While $i < 50$ do begin $a := a + 1$;
if $a \bmod 2 = 0$ then $i := i + 1$; write(a:5);

ПОСТРОИТЬ ПРОГРАММУ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ:

Разменный автомат имеет набор монет достоинством k_1 , k_2 и k_3 , причем $k_1 > k_2 > k_3$, $k_3 = 1$ рубль.

Предложить вариант размена заданной денежной суммы, которая поступает от клиента в виде набора купюр, с минимальным количеством выдаваемых монет.

Признак окончания ввода купюр - введена сумма в 0 рублей.

ЗАПОМНИ:

- 1- В цикле **WHILE** условие **ПРОДОЛЖАЕТ** цикл.
- 2- Количество проходов по телу цикла **заранее неизвестно.**
- 3- Логика работы цикла:
 - пока условие **ИСТИННО**
выполняется тело цикла;
 - **ЛОЖНОСТЬ** условия
завершает цикл;
- 4 - Для тела цикла работает правило операторных скобок