

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

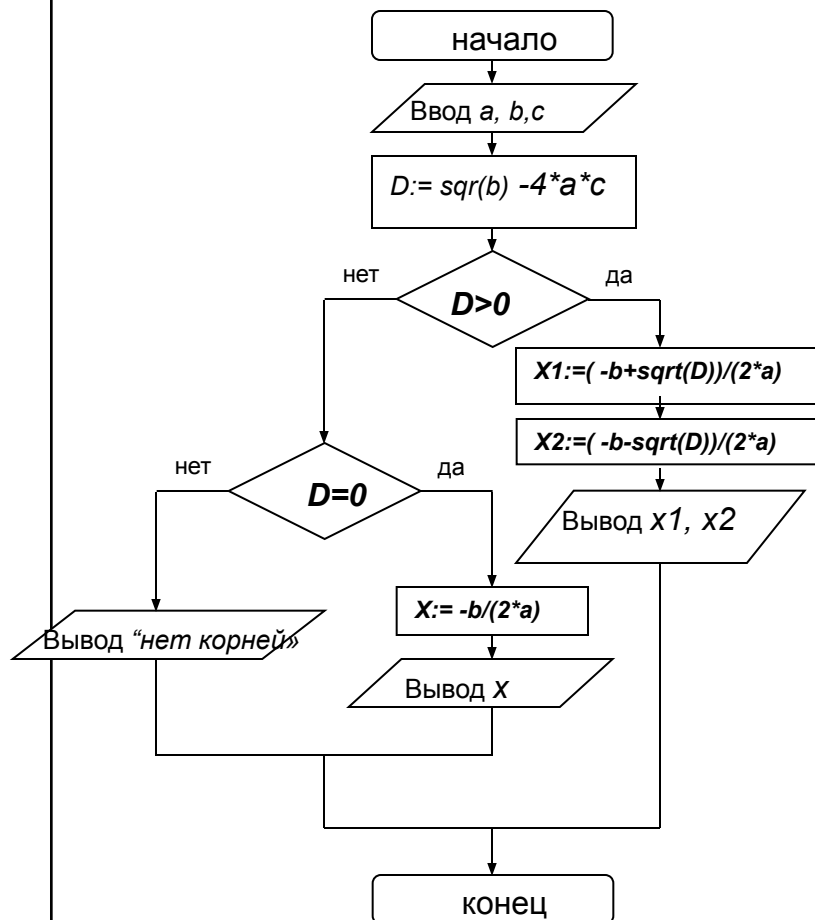
Вывод «корней нет»;

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

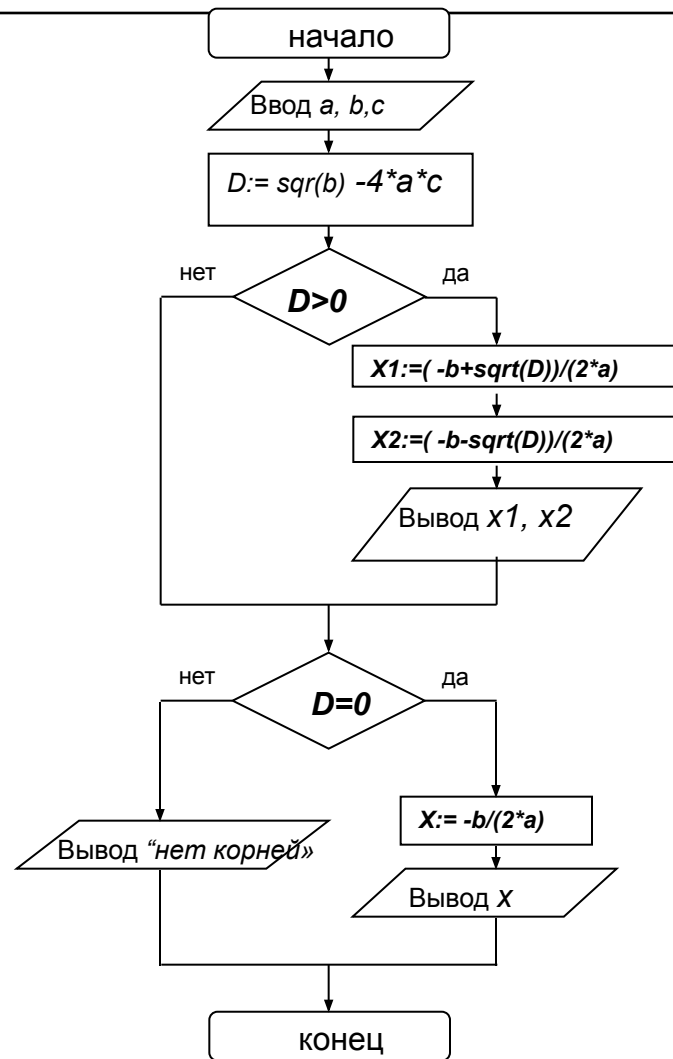
Иначе

Вывод «корней нет»;

Кв;

Кон.

Блок-схема



Нач

$a := 5;$

$b := 7;$

$c := 4;$

Задача 1. Найдите значение переменной S после выполнения следующего алгоритма.

Алг $zd1;$
Кв;
 $a, b, c:$ цел;
Вывод $S;$
 $S:$ вещ;
Кон.
Нач

$a := 5,$

$b := 7;$

$c := 4;$

Если $a+b < c$, то

$S := 2*a - b$

Иначе

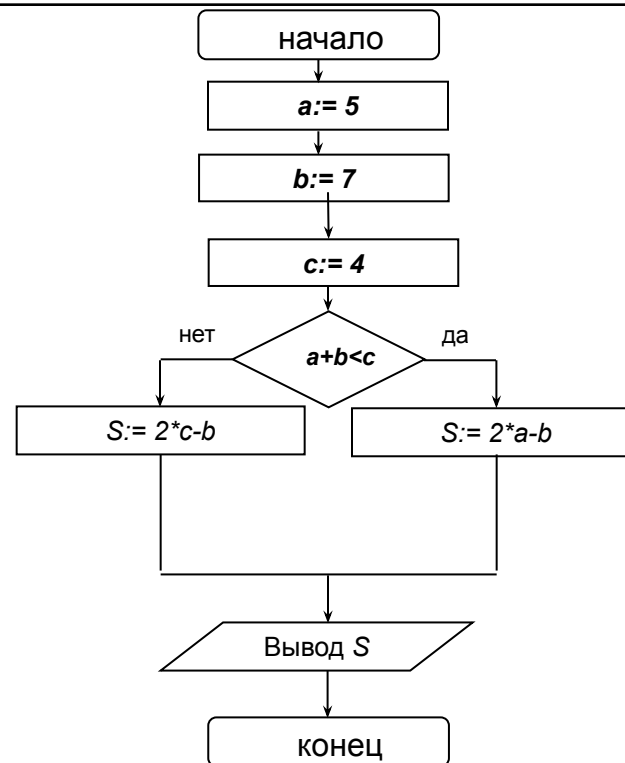
$S := 2*c - b;$

Кв;

Вывод $S;$

Кон.

Блок-схема



Задача 1. 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

