

---

**Теорія алгоритмів. Вступ до  
дисципліни. Поняття алгоритму.  
Основні властивості алгоритмів**

---

Лекція 1

---

# План лекції

- Історія поняття «алгоритм»
  - Визначення поняття «алгоритм»
  - Властивості алгоритмів
  - Форми представлення алгоритмів
  - Специфікація алгоритму
-

---

# Історія поняття «алгоритм»

Теорія алгоритмів як окремий розділ математики, що вивчає загальні властивості алгоритмів, виникла в **30-х роках ХХ століття**.

Поняття алгоритму відноситься до первинних понять математики і служить концептуальною основою процесів обробки інформації. Загальні властивості алгоритмів вивчає розділ математики, яка називається *теорією алгоритмів*.

Сучасне формальне визначення алгоритму було дано в **30-50-і роки ХХ ст.** в роботах Тьюринга, Поста, Чорча, Вінера, Маркова.

Слово «алгоритм» походить від імені великого середньоазіатського вченого **Мухаммеда аль-Хорезмі**, який жив у першій половині IX століття, який вперше дав опис придуманої в Індії позиційної десяткової системи числення.

---

# Визначення поняття «алгоритм»

- **Визначення 1.** (А.А. Колмогоров): Алгоритм – це будь-яка система обчислень, виконуваних за суворо визначеними правилами, яка після якого-небудь числа кроків свідомо призводить до вирішення поставленого завдання.
- **Визначення 2.** (А.А. Марков). Алгоритм – це точне розпорядження, що визначає обчислювальний процес, що йде від варійованих вихідних даних до шуканого результату.
- **Визначення 3.** (Д. Е. Кнут). Алгоритм – це кінцевий набір правил, який визначає послідовність операцій для вирішення конкретної множини завдань і володіє п'ятьма важливими рисами: скінченність, визначеність, введення, вивід, ефективність.
- **Визначення 4.** (Філософський словник) Алгоритм – точне розпорядження про виконання в певному порядку деякої системи операцій, що ведуть до розв'язання всіх задач даного типу.

# Визначення поняття «алгоритм»

- *Під алгоритмом* розуміють скінчену множену точно визначених правил для чисто механічного вирішення завдань певного класу. Така множина правил задає обчислювальний процес, що називається алгоритмічним, який починається з довільних початкових даних (вибраних з деякої фіксованої для даного алгоритму множини початкових даних) і спрямований на отримання повністю визначеного цими початковими даними результату.

*Застосовний алгоритм*

*Множина вхідних даних*

*Множина вихідних даних*

*Область застосування*

*Алгоритмічно обчислювана функція*

# Властивості алгоритмів

- **скінченність дій** (фінітність) – алгоритм повинен виконувати кінцеву кількість кроків при вирішенні задачі;
- **скінченність запису** – алгоритм повинен містити кінцеву кількість елементарно здійснених приписів;
- **масовість** – початкові дані для алгоритму можна вибирати з певної (можливо, нескінченної) множини даних; це означає, що алгоритм призначений не для однієї конкретної задачі, а для класу однотипних завдань;
- **дискретність** – розчленованість процесу виконання алгоритму на окремі кроки;
- **елементарність** – кожен крок алгоритму може бути простим, елементарним, можливість виконання якого людиною або машиною не викличе сумнівів;

# Властивості алгоритмів

- **детермінованість** – однозначність процесу виконання алгоритму; це означає, що набір об'єктів, одержуваних у якийсь момент, однозначно визначається набором об'єктів, отриманих в попередні моменти.
- **результативність (спрямованість)** – алгоритм має засоби, які дозволяють відбирати із даних, отриманих на певному кроці виконання, результативні дані, після чого алгоритм зупиниться, завершається алгоритму визначеними результатами;
- **правильність** – алгоритм повинен призводити до правильного по відношенню до поставленого завдання рішення.

# Специфікація алгоритму

- **Постановка задачі**
  - Призначення алгоритму
  - Умови тощо
- **Дані**
  - Початкові
  - Проміжні
  - Вихідні
- **Вхідна / вихідна форма**
- **Обмеження**
- **Характеристики алгоритму.**
- **Метод**
- **Тестові приклади**
- **Початкові дані:**
  - Перелік початкових даних;
  - Типи та формати даних;
  - Обмеження;
  - Спосіб введення.
- **Вихідні дані:**
  - Перелік вихідних даних;
  - Типи та формати даних;
  - Обмеження;



# Таблиця даних / тестування

## Таблиця даних

Клас	Ім'я	Зміст	Тип	Структура	Діапазон	Формат

### ■ Клас даних

- Початкові
- Проміжні
- Вихідні

### ■ Структура

- Проста змінна
- Масив
- Запис

### ■ Тип визначає

- Значення
- Розмір
- Допустимі операції

## Таблиця тестування

№ тесту	Призначення тесту	Вхідні дані	Очікуваний результат	Фактичний результат	Висновок

# Форми представлення алгоритмів

- **Словесний** (запис природною мовою)

опис послідовних етапів обробки даних природною мовою

- строго не формалізується;
- страждає багатослівністю записів;
- допускає неоднозначність тлумачення окремих приписів.

- **Графічний** (зображення з графічних символів, блок-схема)

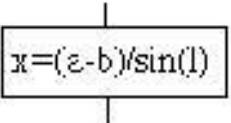
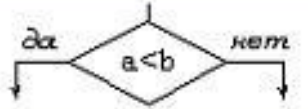
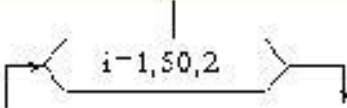


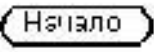
алгоритм зображується у вигляді послідовності пов'язаних між собою функціональних блоків, кожен з яких відповідає виконанню однієї або декількох дій.

- **Псевдокод** (напівформалізований опис алгоритмів умовною алгоритмічною мовою, що включає елементи мови програмування, фрази природної мови, загальноприйняті математичні позначення)

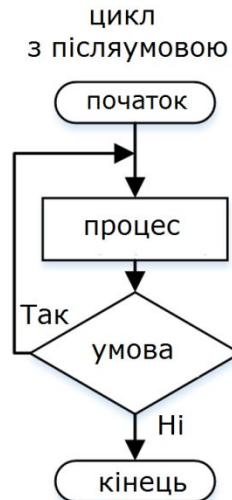
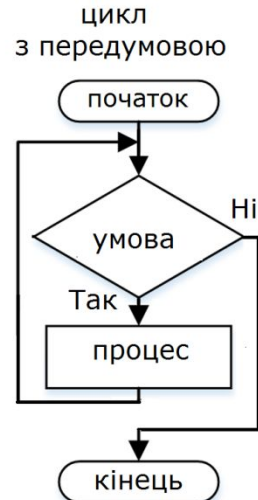
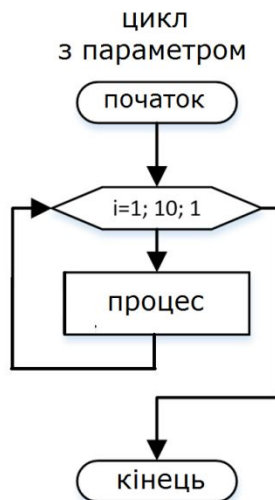
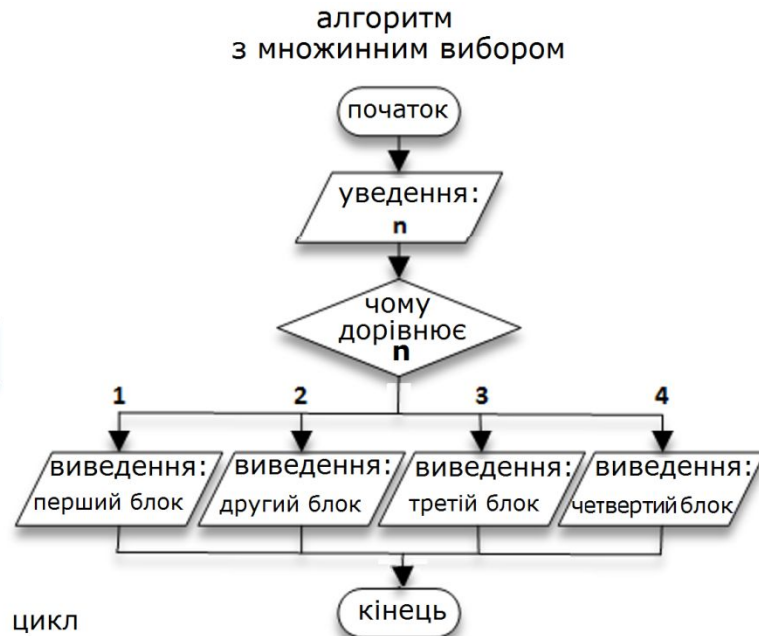
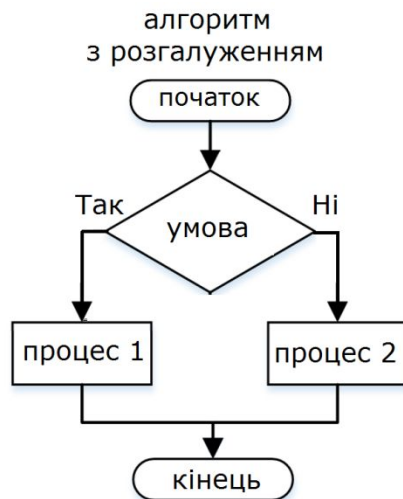
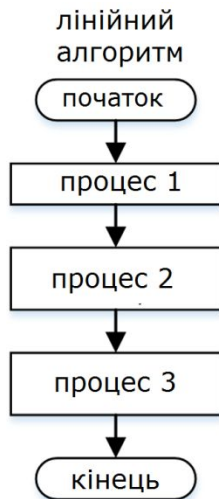
- **Код мовою на програмування**

---

# Блок-схема

Назва символу	Позначення	Пояснення
Процес		Обчислювальна дія або послідовність дій
Умова		Перевірка умов
Модифікація		Початок циклу
Зумовлений процес		Обчислення в підпрограмі
Уведення / вивід		Уведення – вивід даних
Початок / кінець		Початок-кінець алгоритму

# Блок-схема



---

# Псевдокод

*Псевдокод* – компактна, напівформальна мова опису алгоритмів, що використовує **ключові слова** імперативних мов програмування, але опускає несуттєві для розуміння алгоритму подробиці і специфічний синтаксис.

Призначений для подання алгоритму людині, а не для комп'ютерної трансляції та подальшого виконання програми.

Головна мета – забезпечити розуміння алгоритму людиною, зробити опис більш прийнятним, ніж мовою програмування.

<https://techrocks.ru/2020/03/27/how-to-write-pseudocode/>

---

# Псевдокод

**begin**

поместить  $A_1, A_2, \dots, A_n$  в ОЧЕРЕДЬ;

**for**  $j \leftarrow k$  **step**  $-1$  **until**  $1$  **do**

**begin**

**for**  $l \leftarrow 0$  **until**  $m-1$  **do** сделать  $Q[l]$  пустым;

**while** список ОЧЕРЕДЬ не пуст **do**

**begin**

пусть  $A_i$  — первый элемент в списке ОЧЕРЕДЬ;

переместить  $A_i$  из списка ОЧЕРЕДЬ в черпак  $Q[a_{ij}]$

**end;**

**for**  $l \leftarrow 0$  **until**  $m-1$  **do**

присоединить содержимое  $Q[l]$  к концу списка ОЧЕРЕДЬ

**end**

**end**

# Псевдокод

## RecursiveChange(*money*, *coins*)

```
if money = 0:  
    return 0  
MinNumCoins ← ∞  
for i from 1 to |coins|:  
    if money ≥ coini:  
        NumCoins ← RecursiveChange(money − coini, coins)  
        if NumCoins + 1 < MinNumCoins:  
            MinNumCoins ← NumCoins + 1  
return MinNumCoins
```

**алг** Сумма квадратов (**арг** цел *n*, **рез** цел *S*)

**дано** | *n* > 0

**надо** |  $S = 1*1 + 2*2 + 3*3 + \dots + n*n$

**нач** цел *i*

**ввод** *n*; *S*:=0

**Нц**

**для** *i* **от** 1 **до** *n*

*S*:=*S*+*i*\**i*

**кц**

**вывод** "S = ", *S*

**кон**

# Псевдокод

Открыть файл "Продукция"

ЕСЛИ успешно

ТО

Сбросить счетчик элементов

ЦИКЛ-ПОКА до конца файла

Читать очередную запись

Увеличить счетчик на 1

ВСЁ-ЦИКЛ

Закреть файл "Продукция"

ИНАЧЕ

Сообщение об ошибке

ВСЁ-ЕСЛИ

```
FILE* pf = fopen("product.dat", "rb");
if (pf)
{
    prod_count = 0;
    while (!feof (pf))
    {
        fread (&prod[prod_count],
                sizeof (PROD), 1, pf);
        prod_count++;
    }
    fclose (pf);
}
else
    ShowMessage ("Файл не найден");
```



# Алгоритм Евкліда

```
функція нсд(a, b)  
якщо a = 0  
  поверни b  
поки b ≠ 0  
  якщо a > b  
    a := a - b  
  інакше  
    b := b - a  
поверни a
```

Алгоритм Евкліда працює так: на кожному кроці від пари чисел  $a > b$  ми переходимо до пари  $a - b$  і  $b$ , тобто від більшого числа віднімаємо менше.

