

# Основы алгоритмизации

УМК по информатики Угринович Н.Д., 9 класс.

Выполнила: Сахарова М.А., учитель информатики и ИКТ,  
МОУ Мишелевской СОШ № 19.

# По страничкам истории...



Слово «алгоритм» происходит от имени великого среднеазиатского ученого 8–9 вв. Аль-Хорезми.

Из математических работ Аль-Хорезми до нас дошли только две – алгебраическая и арифметическая. Вторая книга долгое время считалась потерянной, но в 1857 в библиотеке Кембриджского университета был найден ее перевод на латинский язык. В ней описаны четыре правила арифметических действий, практически те же, что используются и сейчас. Первые строки этой книги были переведены так: «Сказал Алгоритми. Воздадим должную хвалу Богу, нашему вождю и защитнику». Так имя Аль-Хорезми перешло в «Алгоритми», откуда и появилось слово «алгоритм».

# Алгоритм и его свойства



# Решение квадратного уравнения:

1. Найти дискриминант по формуле:  $D = b^2 - 4ac$
2. Сравнить дискриминант с нулем.
3. Если  $D > 0$ , то корни вычисляются по формуле  
 $x_1 = (-b + \sqrt{D}) / 2a$  и  $x_2 = (-b - \sqrt{D}) / 2a$
4. Если  $D = 0$ , то корень вычисляем по формуле  
 $x = -b / 2a$
5. Если  $D < 0$ , делаем вывод, что корней нет.
6. Записать ответ.

# Определение:

***Алгоритм*** - это конечная последовательность четко сформулированных правил решения определенного класса задач.

## ***Исполнитель алгоритма -***

система, способная выполнить действия, предписываемые алгоритмом.



# Алгоритм терморегуляции

1. Измерить температуру в помещении.
2. Если измеренная температура ниже заданной, включить обогреватель.

Термометр



Человек



Обогреватель

Датчик  
температуры



Микропроцессор



Обогреватель

# Характеристики исполнителя:

- **Среда** — это «место обитания» исполнителя.
- **Система команд** – некоторый строго заданный список команд.
- После вызова команды исполнитель совершает соответствующее **элементарное действие**.
- **Отказы** исполнителя возникают, если команда вызывается при недопустимом для нее состоянии среды.



# Выберите примеры исполнителей:



# Способы записи алгоритмов:

- **словесный** (запись на естественном языке);
- **графический** (изображения из графических символов);
- **программный** (тексты на языках программирования).

# Свойства алгоритма:

***Дискретность*** — алгоритм должен представлять процесс решения задачи как ***последовательное*** выполнение простых шагов.

# Свойства алгоритма:

***Точность (определенность)***

— каждое правило алгоритма должно быть ***четким*** и ***однозначным***.

# Свойства алгоритма:

***Понятность*** - исполнитель алгоритма ***должен знать***, как его ***выполнять***.

# Свойства алгоритма:

**Результативность** - алгоритм должен приводить к **решению** задачи за **конечное число шагов**.

# Свойства алгоритма:

***Массовость*** – алгоритм решения задачи разрабатывается в общем виде, т.е. он может быть применен для решения ***целого класса однотипных задач.***

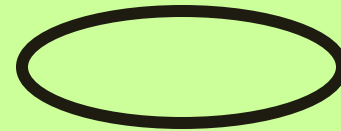
# Выполнение алгоритма человеком.

***Блок-схема*** – это графическое изображение алгоритма в виде определенным образом связанных между собой нескольких типов блоков.

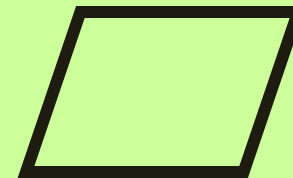


# Типы блоков:

□ блок начала (конца)



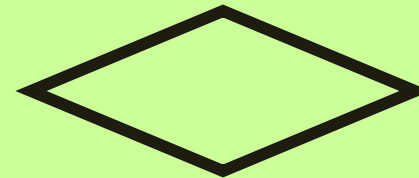
□ блок ввода (вывода)



□ блок действия  
(функциональный блок)



□ блок условия



# Выполнение алгоритма компьютером

Алгоритм, записанный на  
«понятном» компьютеру языке  
программирования, называется  
***программой.***

# Домашнее задание

- § 4.1.
- Таблица 4.1.