

Учитель математики и информатики
ТОГБОУ «Жердевская школа интернат
среднего (полного) общего образования»
Крючкова Надежда Васильевна

Тема урока:
« Операторы линейных
программ»



Цель урока:

1. Повторить и закрепить основные понятия языка BASIC.
2. Продолжить формирование умений и навыков по данной теме.
3. Закрепить понятия оператора и команды линейной программы.



Структура линейной программы:

ЗАГОЛОВОК

ВВОД ИСХОДНЫХ ДАННЫХ

РАСЧЕТНЫЕ ФОРМУЛЫ


ВЫВОД РЕЗУЛЬТАТОВ

ОСТАНОВ



ОПЕРАТОРЫ

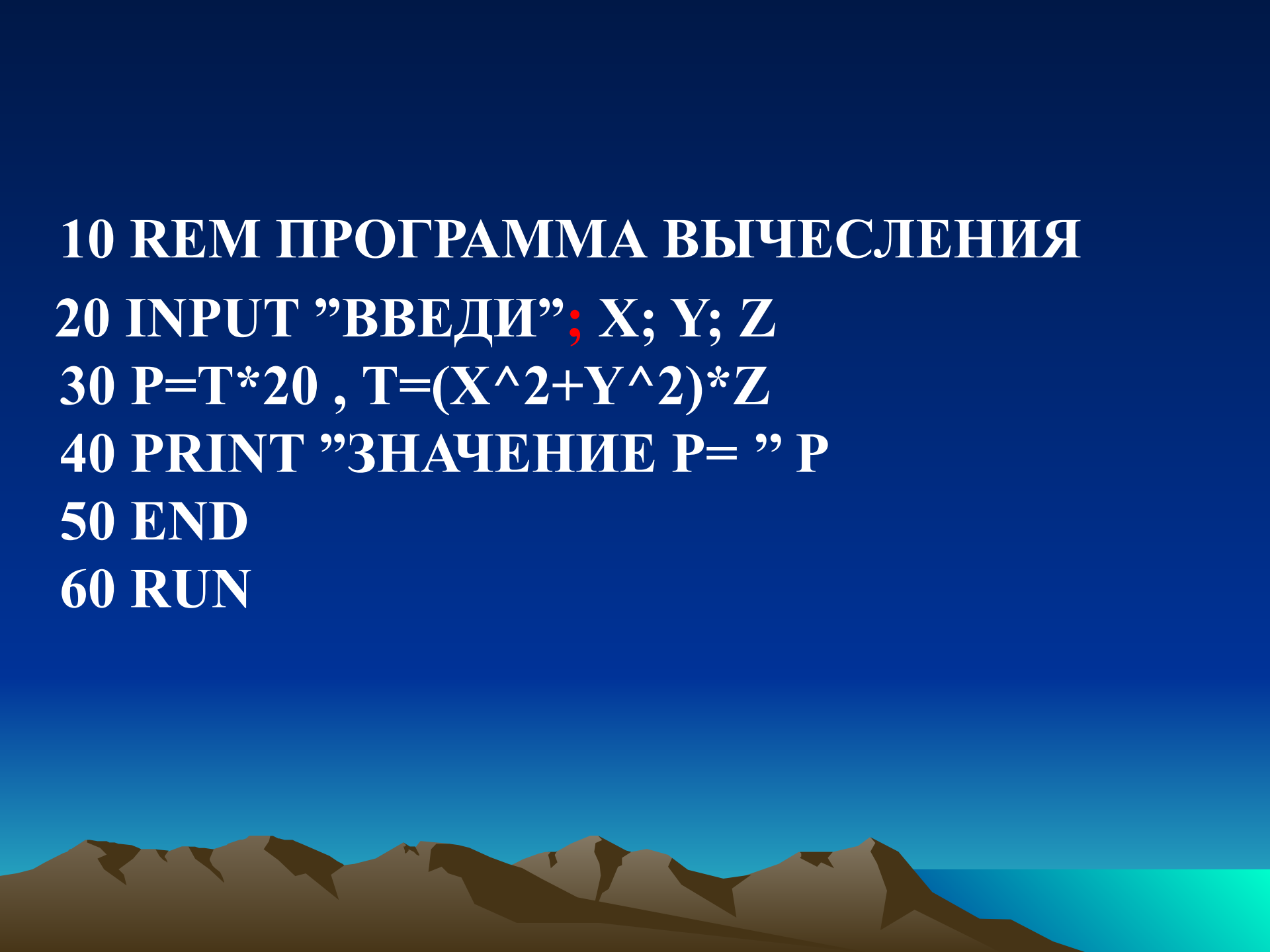
| | |
|-------|-----------------|
| REM | КОММЕНТАРИЙ |
| LET | ПРИСВОИТЬ |
| DATA | ДАННЫЕ |
| READ | ПРОЧИТАТЬ |
| INPUT | ВВЕДИ ДАННЫЕ |
| PRINT | ПЕЧАТАЙ |
| END | КОНЕЦ ПРОГРАММЫ |
| STOP | ОСТАНОВ |
| RUN | НАЧНИ ВЫПОЛНЯТЬ |
| CLS | СТЕРЕТЬ ТЕКСТ |
| NEW | НОВАЯ ПРОГРАММА |
| LIST | ЧИТАЙ |



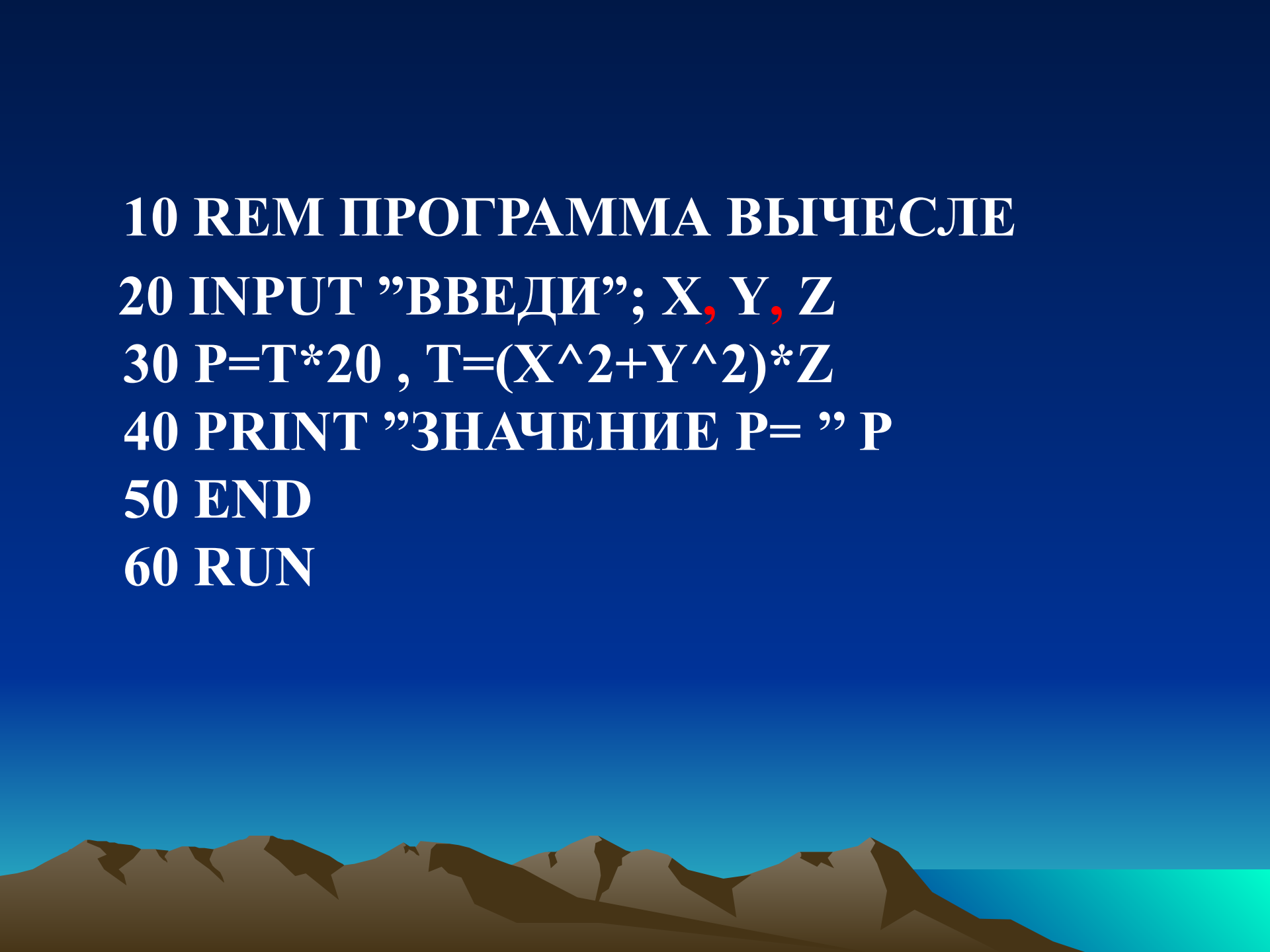
ЗАДАНИЕ: НАЙТИ ОШИБКУ В ПРОГРАММЕ

```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ" X; Y; Z  
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```

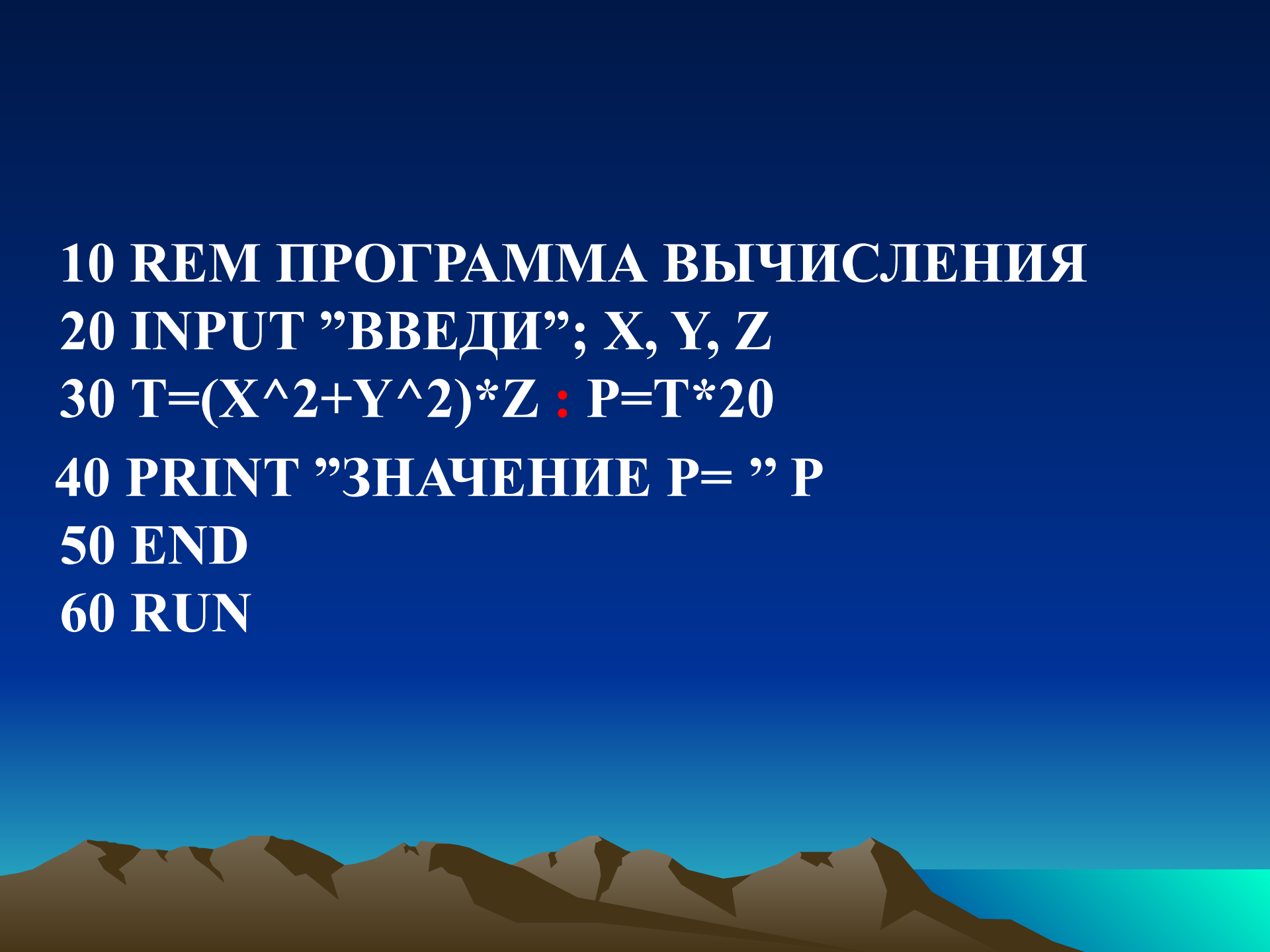
```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ
20 INPUT "ВВЕДИ"; X; Y; Z
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P
50 END
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧЕСЛЕ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 T=(X^2+Y^2)*Z : P=T*20  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```




```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 T=(X^2+Y^2)*Z : P=T*20  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END
```

RUN



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R; P  
40 A= P*R^2; C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 ; C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 : C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 : C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END
```

LIST



Чайнворд

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
выводит на печать
результат расчета?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
запоминает числовые
константы?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
считывает числовые
константы и
присваивает их
своим переменным?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
используют для
написания
заголовка?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Команда, которая
вызывает программу
из памяти
компьютера?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
посылает программу
на выполнение?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор который
позволяет вводить
числовые данные в
процессе
выполнения
программы?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
стирает программу с
экрана?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
заканчивает
программу?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Команда, которая
стирает программу
из памяти?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который переводится как «присвоить»?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Оператор, который
приостанавливает
программу?

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | D | A | T | R | E | R | I | N | L |
| R | I | N | T | A | T | M | U | N | P | E |
| E | A | D | L | I | S | N | E | T | U | T |
| C | L | S | S | T | O | P | W | E | N | D |

Литература

1. Новосельцев В.И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема?//Директор школы. – 2003. - № 9.
2. А.Клименков Компьютерные дети // Компьютера. Компьютерный еженедельник. -2007.
3. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: ученик и компьютер. - М.:ВАКО, 2007.

