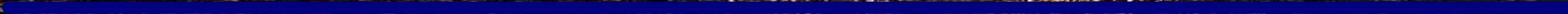


Алгоритм
МРІ

35
+
325 -
36
5
4

Информатик
а





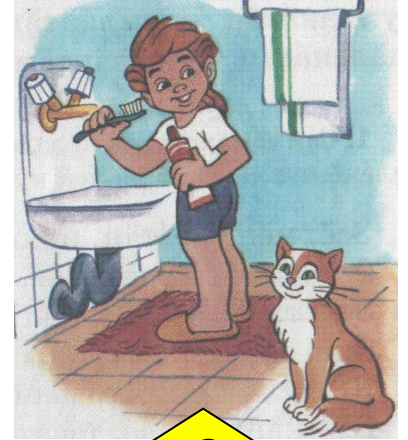
1



8



7



3



2



4



6



9



5

**Алгоритм - это
порядок действий**



Свойства алгоритмов

- 1. Дискретность** – разрывность, отделённость одного действия от другого.
- 2. Однозначность** - детерминированность, определённость формулировок, не допускающая разных толкований.
- 3. Конечность** – каждое отдельное действие (и весь алгоритм) должно быть выполнено (имеет предел).
- 4. Результативность** – получение результата после конечного числа шагов, предусматривающее все возможные варианты.
- 5. Массовость** – возможность решать множество однотипных задач.

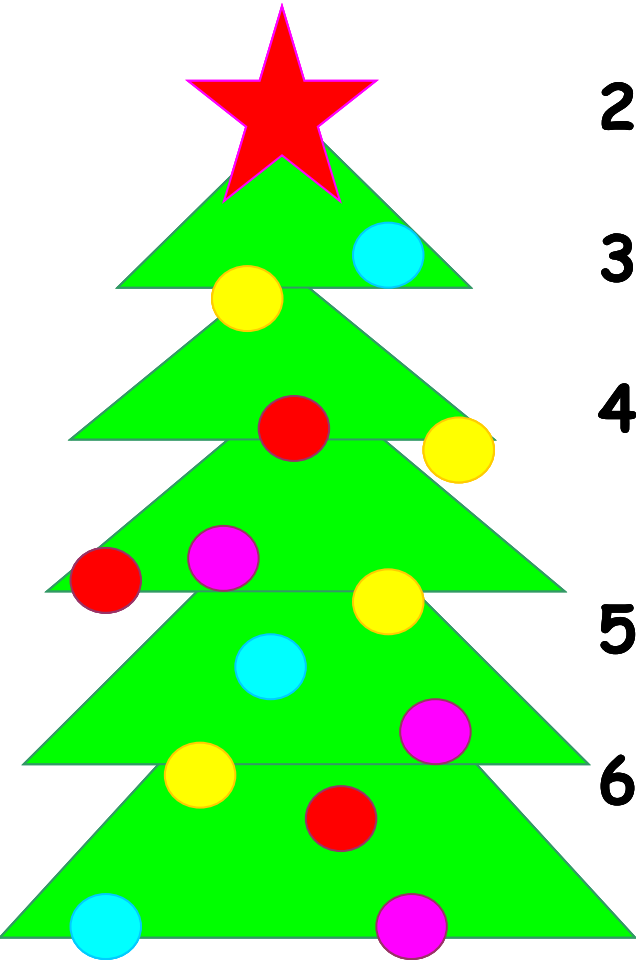
Способы описания алгоритмов

- 1. Словесный** или словесно-формульный – рассчитан на исполнителя-человека.
- 2. Графический** – с помощью геометрических фигур, для исполнителя-человека, а также как подготовительный для реализации на компьютере.
- 3. Программный** – для исполнителя-компьютера.



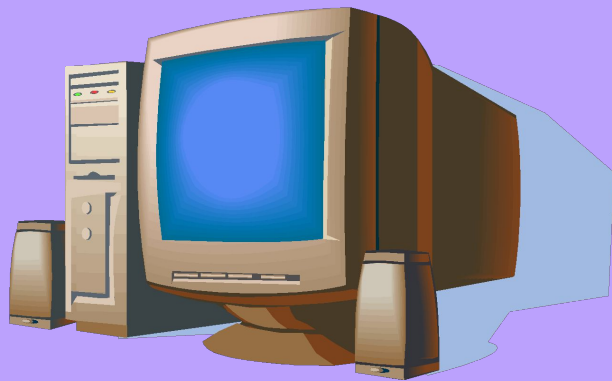
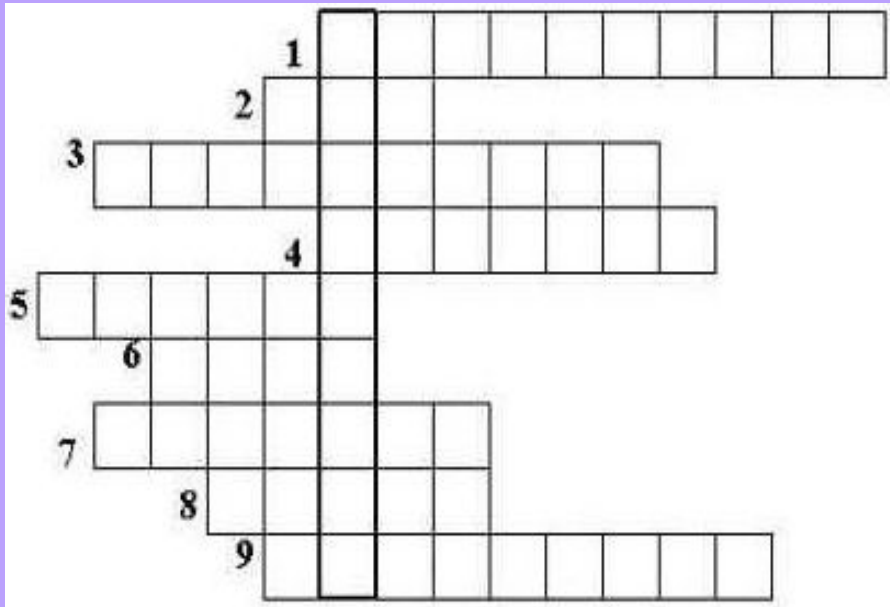
**Компьютер –
формальный
исполнитель, он
не понимает, что
делает, не
думает, точно
выполняет те
действия,
которые ему
задал человек**

Алгоритм рисования ёлки



1. Выбрать в меню Рисование - Автофигуры - Основные фигуры - Δ
2. Пр.кн.мыши - Формат автофигуры - Заливка Линия цвет - зеленый
3. Пр.кн.мыши - Копировать - Вставить - Сформировать ёлку из 5 Δ
4. Аналогично выбрать автофигуры для украшения ёлки, копировать, вставить
5. Удерживая **Ctrl** выделить все фигуры ёлки - Пр.кн.мыши - Группировать.
6. Теперь наша ёлка - один целый рисунок, его можно двигать, менять размер

Разгадайте кроссворд



1. Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер.
2. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.
3. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно.
4. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу.
5. Запоминающее устройство.
6. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.
7. Устройство, на которое выводится информация.
8. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков.
9. Главное устройство, "мозг" компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера.
10. Если все отгадано верно, то в результате получится слово "компьютер".



10

1

к л а в и а т у р а

2

к о д

3

а р и ф м о м е т р

4

п р и н т е р

5

п а м я т ь

6

м е н ю

7

м о н и т о р

8

с ч е т ы

9

п р о ц е с с о р



Молодц



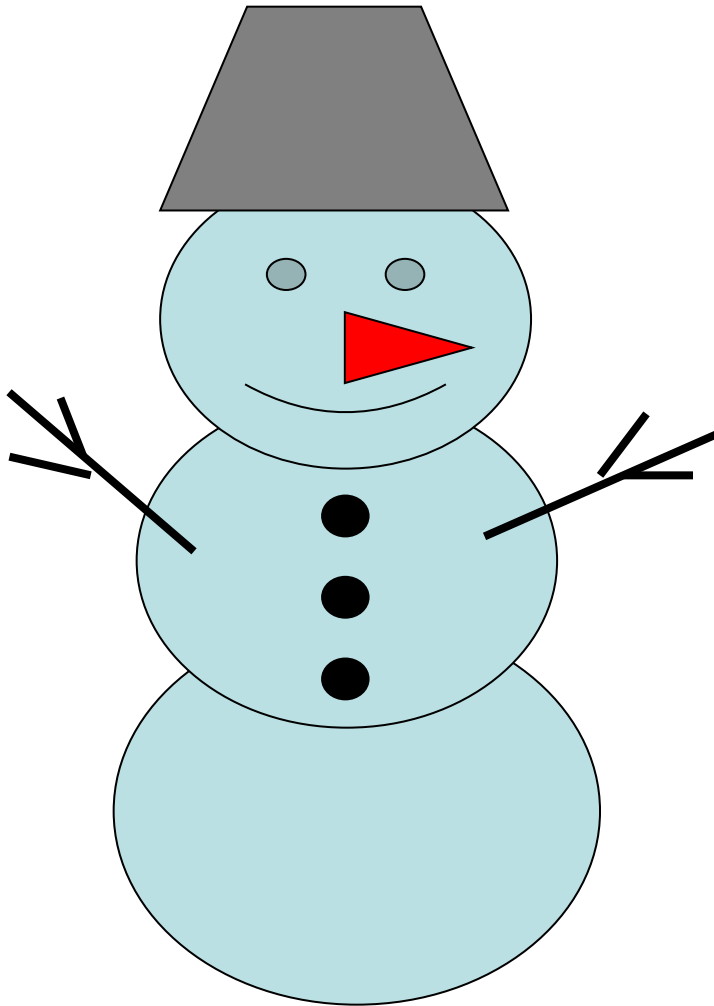
ы!



Дневник урока

Для того, чтобы получить знания в полном объеме, важно зафиксировать, насколько успешно прошли занятия. Этот дневник даст вам возможность записывать каждую деталь вашей работы в течение занятий при изучении модуля темы.

Снеговик



Используя тот же алгоритм, постройте снеговика. При построении ведра переверните трапецию по круговой стрелке вокруг зеленой точки. Аналогично поверните нос из Δ .

Постройте одну руку из веток, выделите все части руки - Группировать - Копировать - Вставить - Повернуть в нужном положении.



Спасибо за