

А  
Л  
Г  
О  
Р  
И  
Т  
М  
Ы

35  
+

5

325  
-

36

Информатика

а



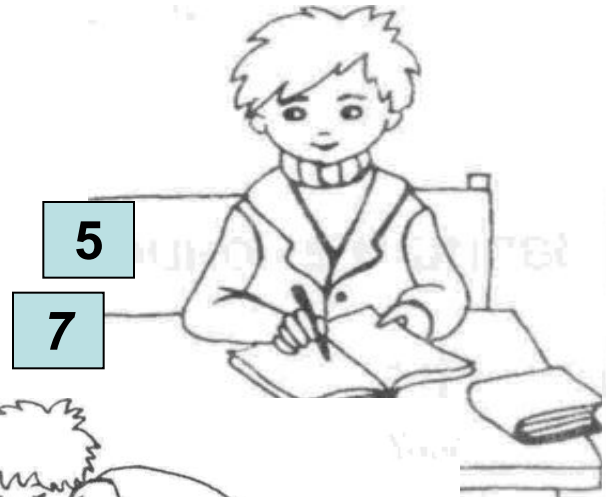
3



2



6

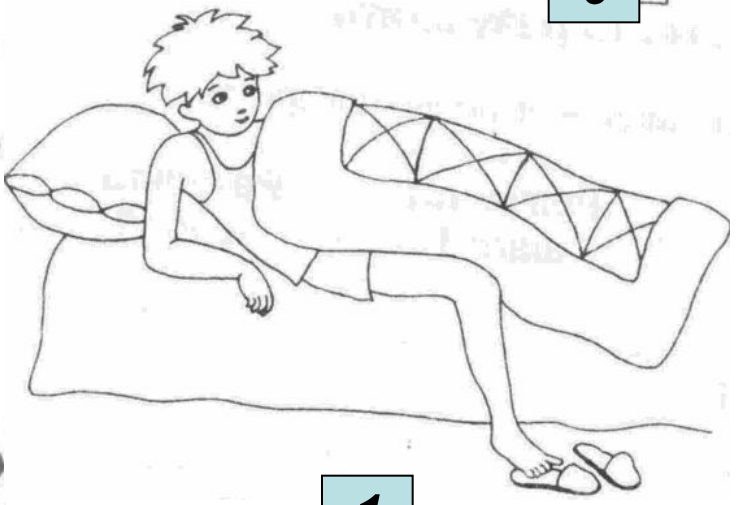


5

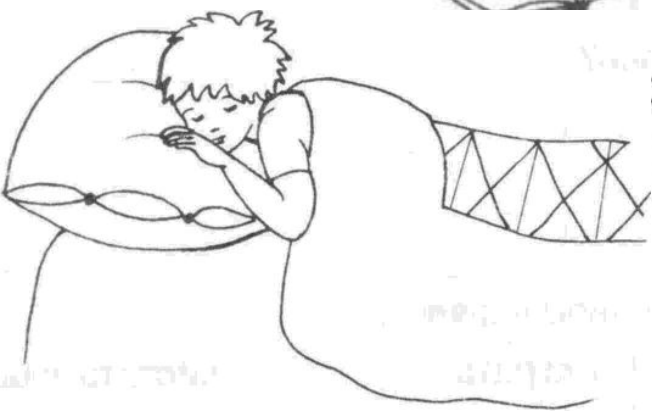
7



4



1



8

**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

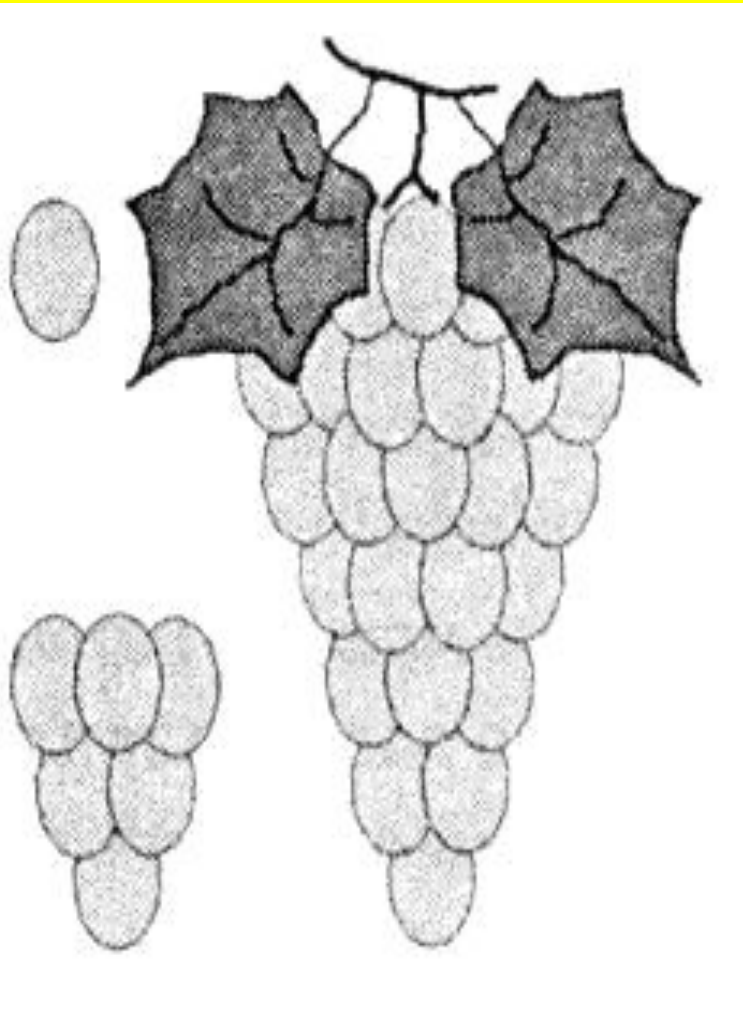
1. **Словесный** или словесно-формульный – рассчитан на исполнителя-человека.
2. **Графический** – с помощью геометрических фигур, для исполнителя-человека, а также как подготовительный для реализации на компьютере.
3. **Программный** – для исполнителя-компьютера.

# Виноградная гроздь

Нарисуйте виноградную гроздь,  
используя метод последовательного  
укрупнения фрагмента.

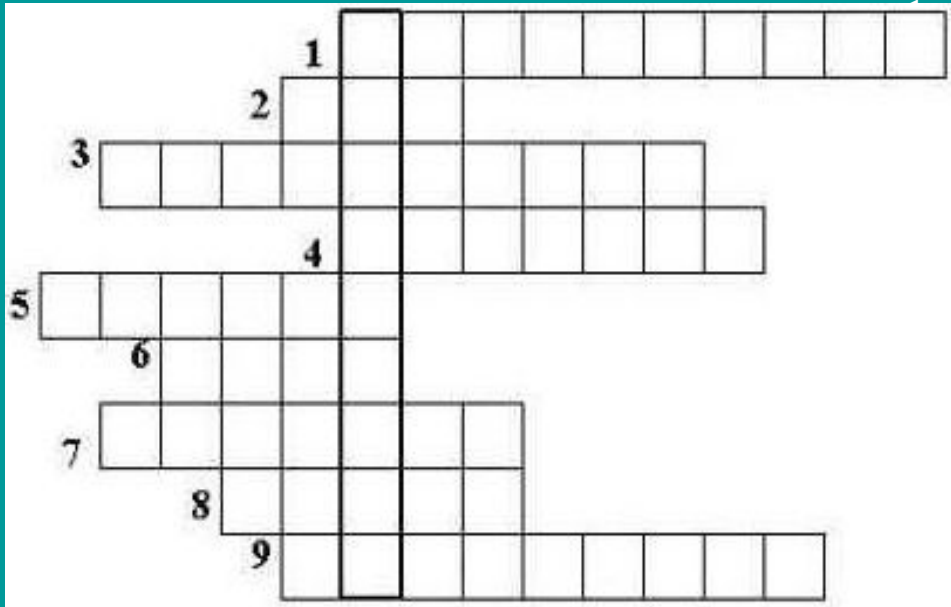


# Алгоритм рисования виноградной грозди



1. Выбрать в палитре цвет для контура ягоды.
2. Инструментом **Эллипс** нарисовать контур ягоды.
3. Выбрать в палитре более светлый оттенок того же цвета для внутреннего **заполнения** ягоды.
4. Инструментом **Заливка** закрасить внутреннюю область ягоды.
5. **Скопировать** ягоду.
6. Используя копию ягоды, составить укрупненный объект из нескольких ягод (фрагмент грозди), как показано на рисунке.
7. Из укрупненных фрагментов составить виноградную **гроздь**.
8. Нарисовать виноградный **лист**.
9. Сделать **копию** листа.
10. **Отразить** полученную копию слева направо.
11. **Присоединить** листья к

# Разгадайте кроссворд



Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер.

Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.

Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно.

Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу.

Запоминающее устройство.

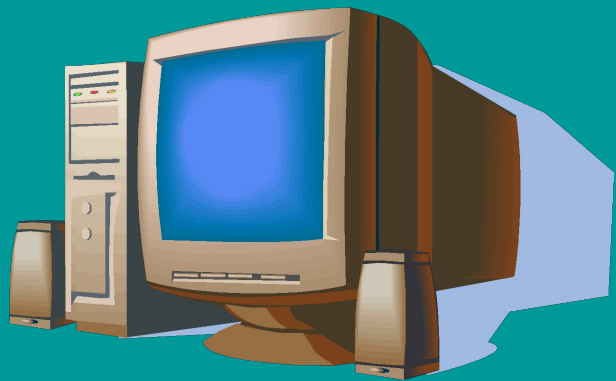
Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.

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.



**Спасибо за**