

1. Алгоритм.

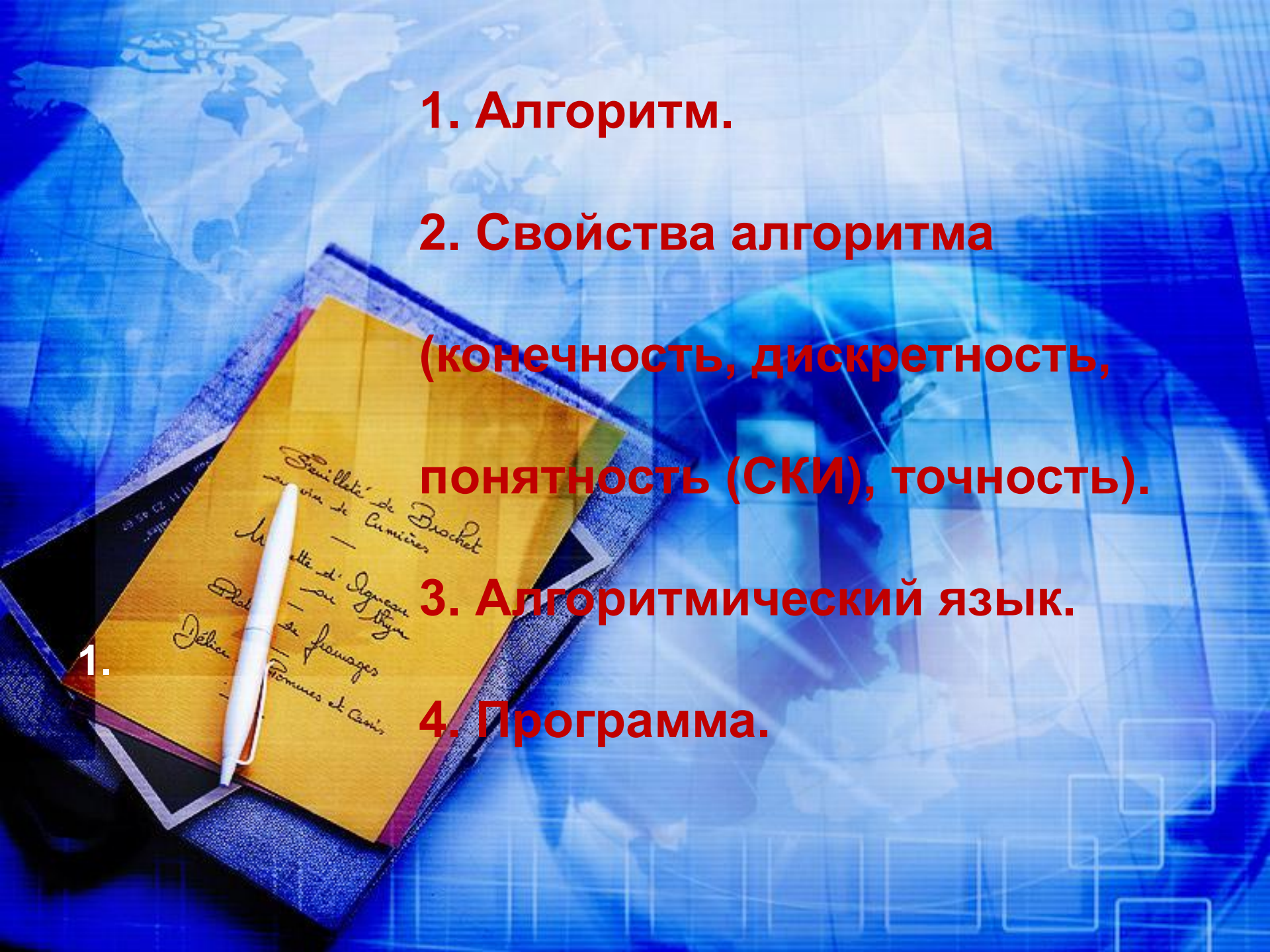
2. Свойства алгоритма

**(конечность, дискретность,
понятность (СКИ), точность).**

3. Алгоритмический язык.

4. Программа.

1.

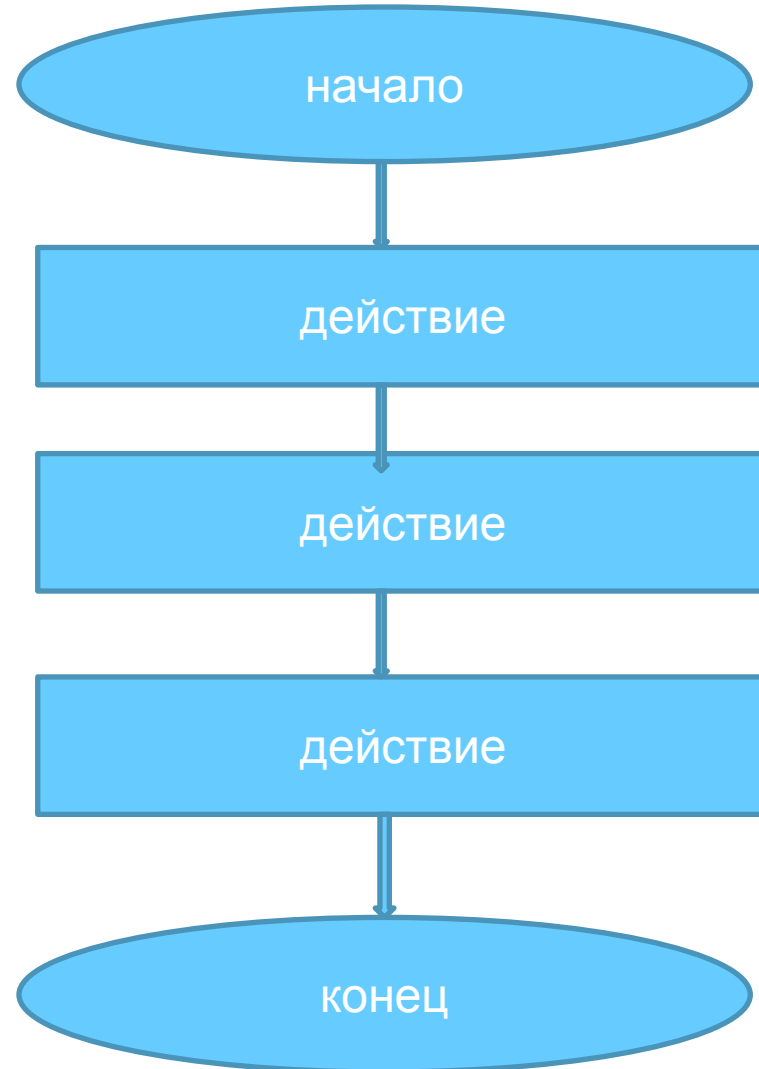




- Программы для графического исполнителя Стрелочка
 - Линейные
 - Вспомогательные
 - Циклические
 - Программы с ветвлением

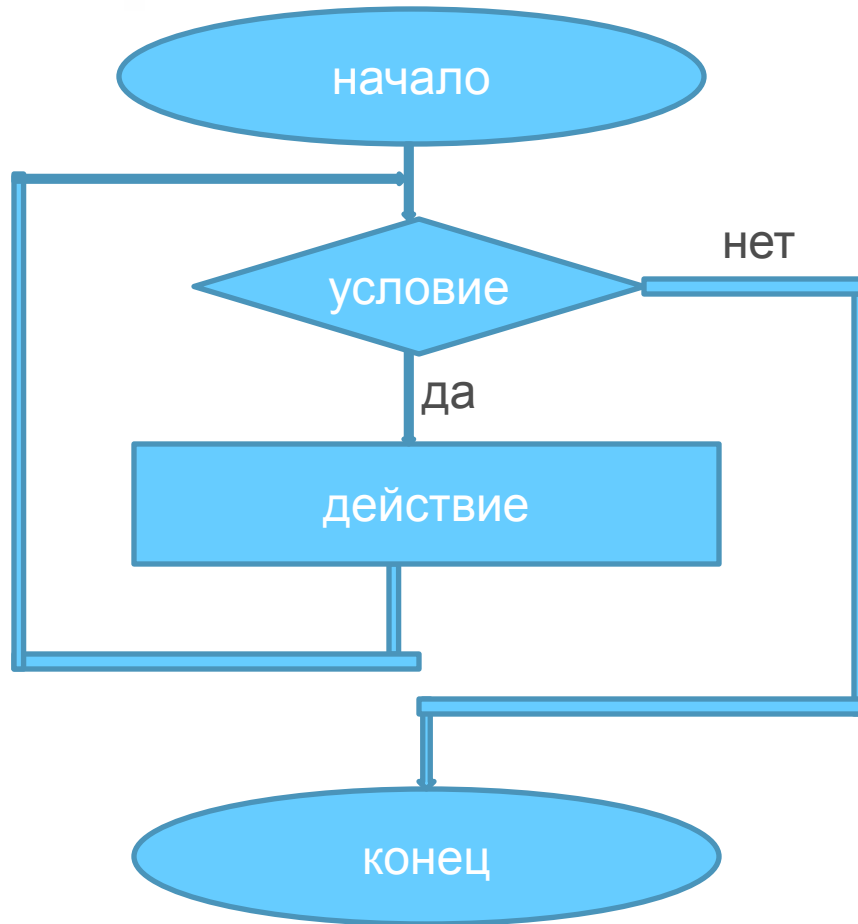
Язык блок – схем для алгоритмов

Линейные



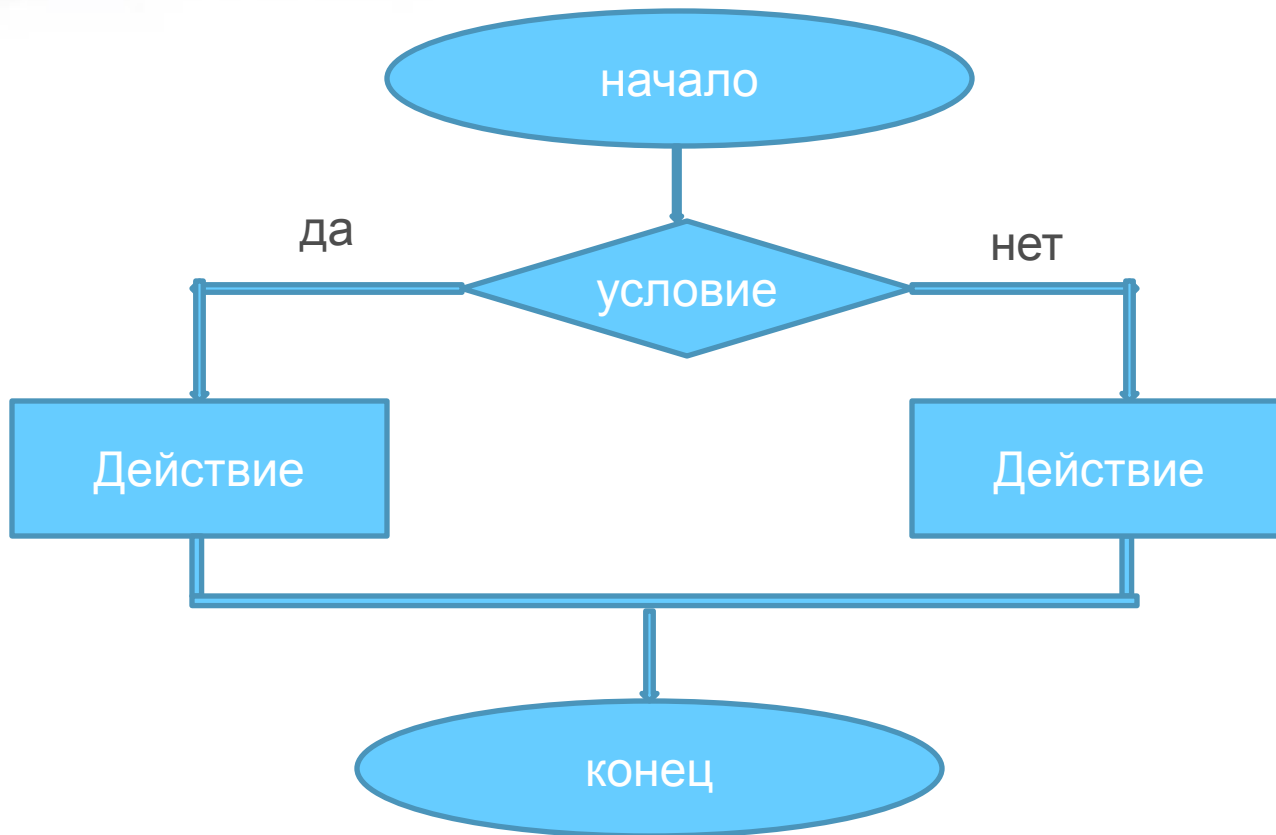
Язык блок – схем для алгоритмов


Циклические



Язык блок – схем для алгоритмов

С ветвлением





Основные команды для создания программ для ГРИС

Линейные	Вспомогательные	Циклические	Программы с ветвлением
Начать	Начать	Начать	Начать
Разработка	Разработка	Разработка	Разработка
Составить набор команд	Вызов (имя процедуры, enter)	Цикл (пока впереди не стена или пока впереди стена)	Ветвление (Если...то...иначе...)
Отладка (проверка)	Процедуру составить из набора команд (аналогично линейному алгоритму)	Составить тело цикла	Составить тело ветвления
Контрольный запуск	Отладка (проверка)	Отладка (проверка)	Отладка (проверка)
	Контрольный запуск	Контрольный запуск	Контрольный запуск