

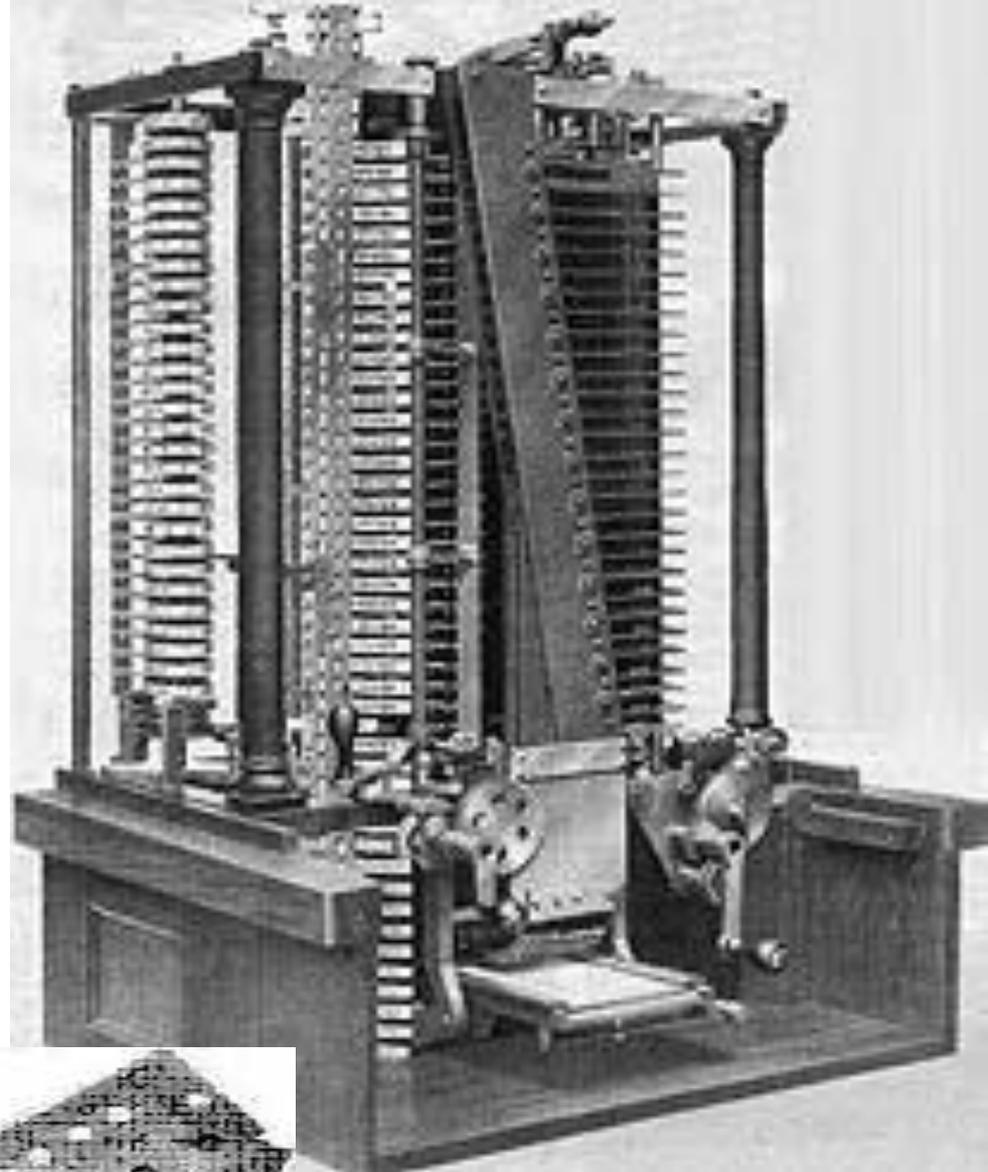
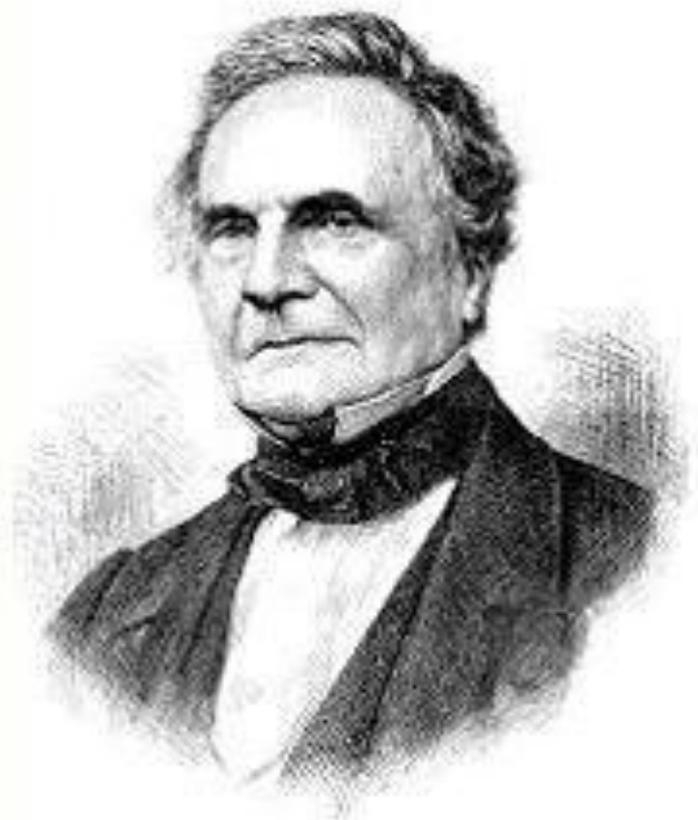


**Как «заставить»
компьютер выполнять
наши команды?**

Введение в программирование



Ада Лавлейс



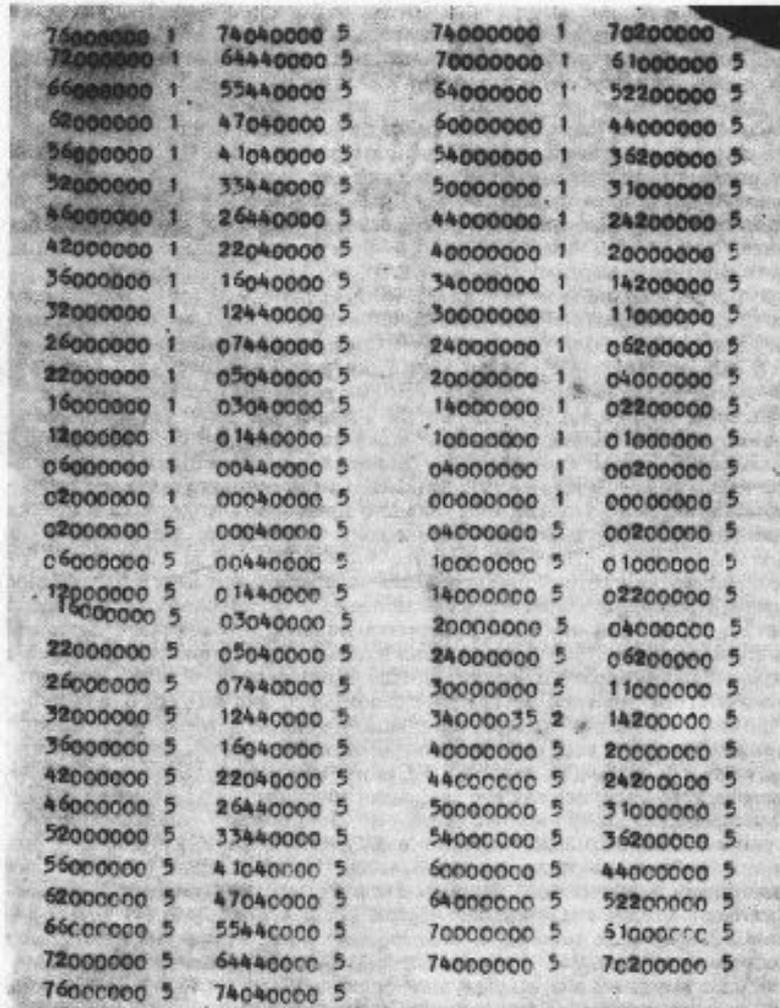
Чарльз Бэббидж



Языки низкого уровня (40 –50 годы)

программа пишется в основном на языке машинных кодов.

«Hello, world!»:



```
457f464c010100010000000000000000000000000200
030001
00003d0080000340000069800000000000000000
340020
000500280016001300060000000340000000340
80000000000000a0000a0000000005000000040
0000003000000d4000000d40800000000000000
1300000013000000040000000100000001000
000000000000000800000000000004f5000004f50
000000500001000000000001000004f8000014f
8080000000000000c4000000c8000000060000
0000000000020000052c0000152c0800000000
0000900000000900000000060000000400006c2f
62696c2f2d6496c756e2e786f73312e0000001
10000001100000000000000000e000000a00000
00000000
```

Языки высокого уровня(60-70 годы)

- позволяют писать программу с помощью условных обозначений, близких к языку человека (Бейсик (1964), Паскаль(1970), Фортран, Алгол, Си).

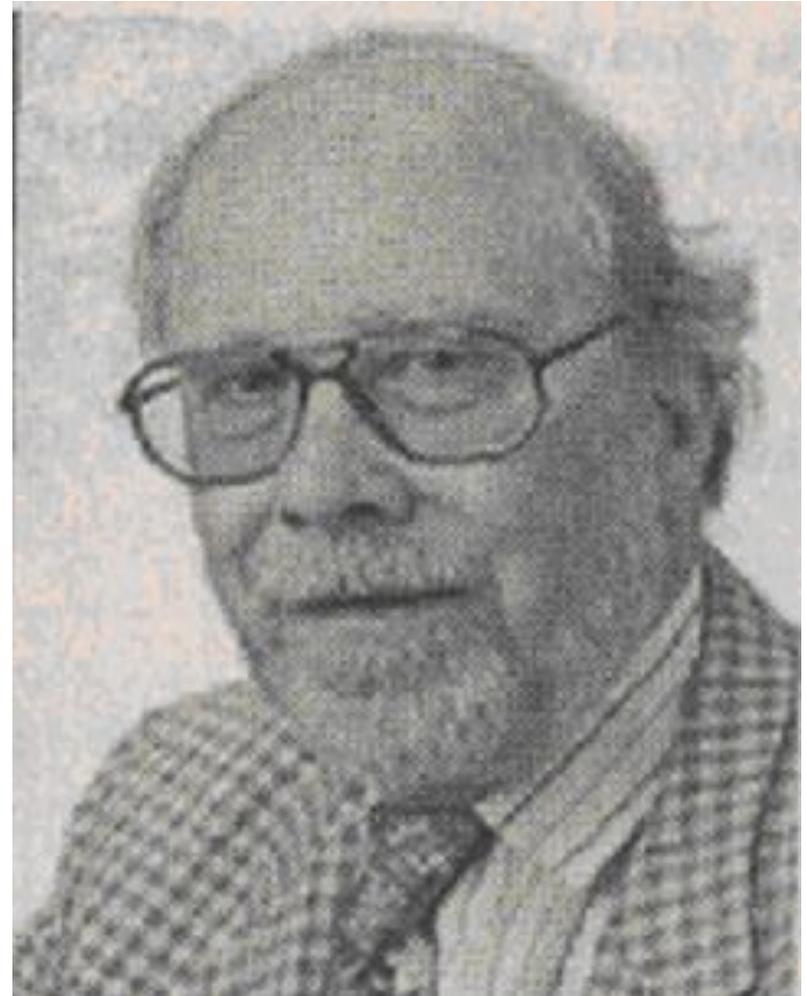
Системы программирования: (Turbo Pascal, Borland Pascal, Borland C)

Объектно-ориентированные системы программирования

позволяют создавать программы в графическом интерфейсе (Visual Basic, Delphi, Visual C++)



Блез Паскаль и Никлаус Вирт – история и современность



Navigation bar of Internet Explorer with search engines (mail.ru, DivX, Y!, Google), utility buttons (Найти, Мой мир, Блоги, Фото, Видео, Ответы, Знакомства), and various toolbars (Web Search, Anti-Spy, Bookmarks, Mail, My Yahoo!, Answers).



Википедия
Свободная энциклопедия

навигация

- Заглавная страница
- Рубрикация
- Индекс А — Я
- Избранные статьи
- Случайная статья
- Текущие события

поиск

- участие
- Сообщить об ошибке
 - Портал сообщества
 - Форум
 - Свежие правки
 - Новые страницы
 - Справка
 - Пожертвования

[статья](#) | [обсуждение](#) | [правили](#) | [история](#)

Компьютерная программа

Материал из Википедии — свободной энциклопедии
(Перенаправлено с [Программа \(компьютер\)](#))

Компью́терная програ́мма — последовательность инструкций, предназначенная для исполнения устройством управления вычислительной машины.

Интерпретируемые программы, для которых как правило не применяется процесс компиляции и которые интерпретируются операционными программами-интерпретаторами, называются **скриптами** или «сценариями».

Исходные тексты компьютерных программ в большинстве языков программирования состоят из списка инструкций, точно описывающих подход в программировании называется *императивным*. Однако применяются и другие методологии программирования. Например, подход, характеризующийся обработкой данных и предоставлением выбора подходящего алгоритма решения специализированной программой называется *декларативным программированием*. Также, применяются *функциональное* и *логическое программирование*.

Большинство пользователей компьютеров используют программы, предназначенные для выполнения конкретных прикладных задач: текстовые документы, математические вычисления, обработка изображений и т. д. Соответствующие программные средства называют *прикладными программами*.

[статья](#) [обсуждение](#) [править](#) [история](#)

Программирование — процесс и искусство создания [компьютерных программ](#) — процесс и искусство создания компьютерных программ или [программного обеспечения](#) — процесс и искусство создания компьютерных программ или программного обеспечения с помощью [языков программирования](#). Программирование сочетает в себе элементы искусства, фундаментальных наук (прежде всего математики), инженерии и спорта. В узком смысле слова, программирование рассматривается как [Кодирование](#)..

[Языки программирования](#) [править]

Большая часть работы программиста связана с написанием исходного кода на одном из языков программирования. Различные языки программирования поддерживают различные стили программирования (т. н. парадигмы программирования). Отчасти искусство программирования состоит в том, чтобы выбрать один из языков, наиболее полно подходящий для решения имеющейся задачи. Разные языки требуют от программиста различного уровня внимания к деталям при реализации алгоритма, результатом чего часто бывает



Википедия
Свободная энциклопедия

- навигация
- [Заглавная страница](#)
 - [Рубрикация](#)
 - [Индекс А — Я](#)
 - [Избранные статьи](#)
 - [Случайная статья](#)
 - [Текущие события](#)

поиск

[Перейти](#) [Найти](#)

- участие
- [Сообщить об ошибке](#)
 - [Портал сообщества](#)
 - [Форум](#)
 - [Свежие правки](#)
 - [Новые страницы](#)
 - [Справка](#)
 - [Пожертвования](#)

- инструменты
- [Ссылки сюда](#)
 - [Связанные правки](#)
 - [Спецстраницы](#)
 - [Версия для печати](#)
 - [Постоянная ссылка](#)
 - [Цитировать](#)

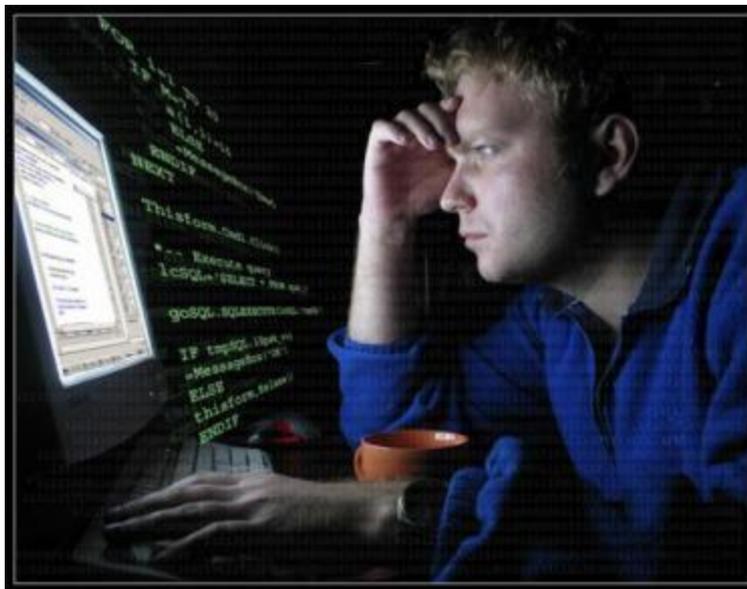




Интеллект

Логическое мышление

Самостоятельность



Программист

Целеустремлённость

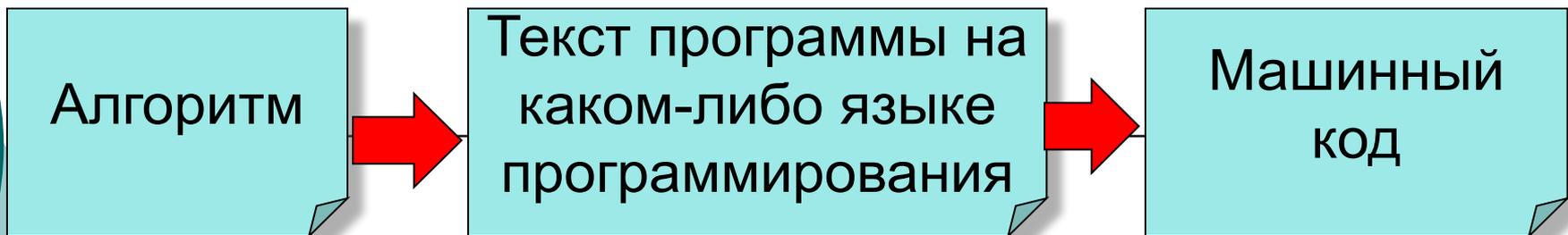
Аккуратность

Творчество

Мобильность

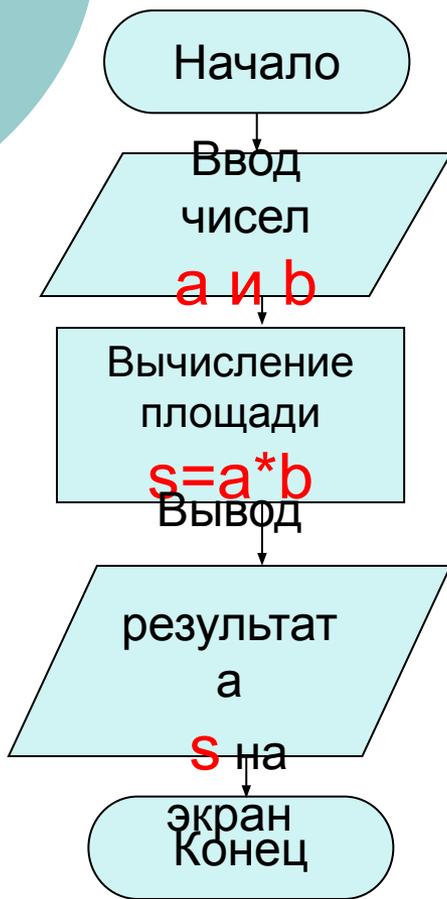


Этапы создания программы



программист

транслятор



```
begin  
read( a,b);  
s=a*b  
write(s);  
end.
```

```
001011101010  
010101100101  
010111010110  
101101111010
```

