

Алгорит

М

Перейти
дорогу





Решить
задачу
Дано



+

—

Отве

Приготовить
бл

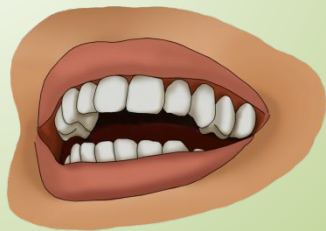


1. Разбить
2. Добавить
3. Добавить сахар
4. Добавить сметану.
5. Замесить тесто
6. Поставить в духовку.

Последовательность команд, которые нужно выполнить, чтобы получить требуемый результат, называется

алгоритмом.

Алгоритм «Почистить зубы»



НАЧАЛ

КОМАНД
Ы
АЛГОРИТ
МА

КОНЕ

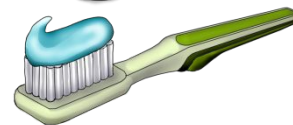
1.



2.



3.



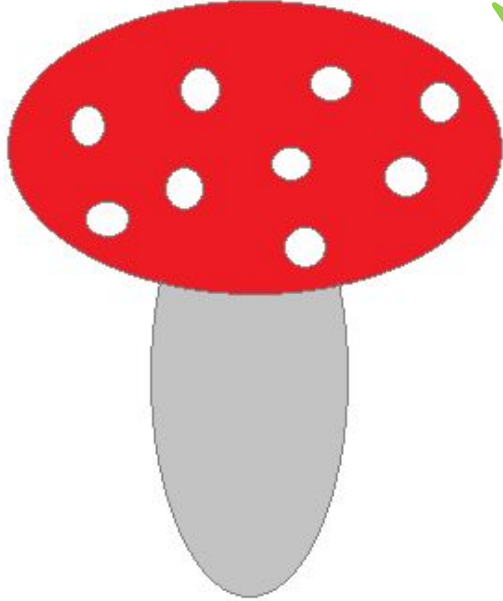
4.



5.



Алгоритм «Раскрасить гриб»



Начало.

1. Взять карандаши.
2. Раскрасить ножку гриба.
3. Раскрасить шляпку гриба.
4. Сложить карандаши.

Конец.

Алгоритм «Соберись в школу».

Позавтракать.

Сделать зарядку.

Начало.

Встать с кровати.

Одеться.

Конец.

1.

2.

3.

4.

5.

Условные знаки

● – поставить карандаш в обозначенную

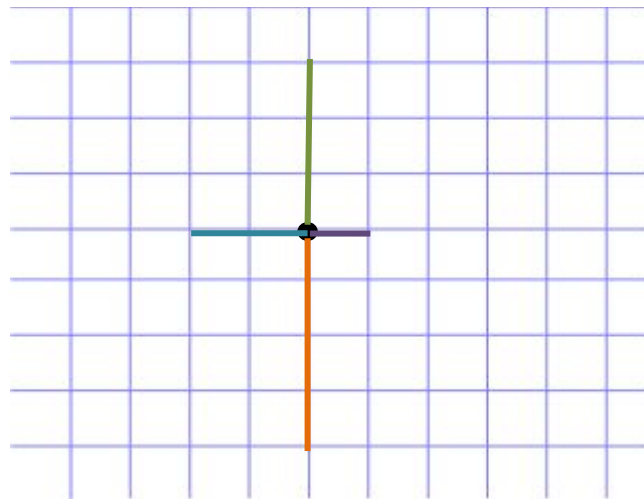
точку.

→ 1 – нарисовать линию вправо длиной в 1
клетку.

← 2 – нарисовать линию влево длиной в 2
клетки.

↑ 3 – нарисовать линию вверх длиной в 3
клетки.

↓ 4 – нарисовать линию вниз длиной в 4
клетки.

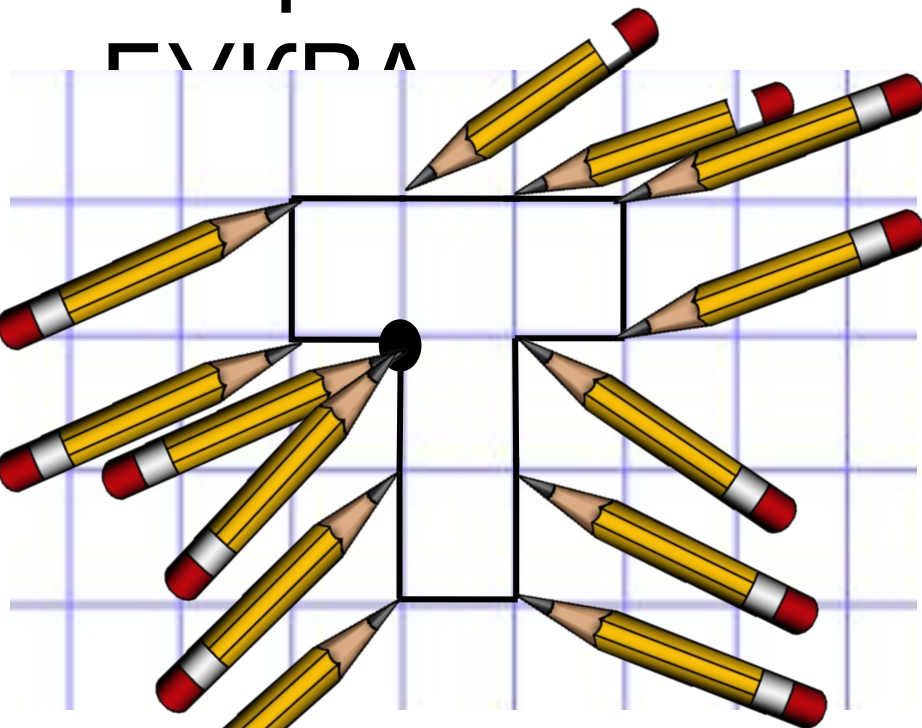






Алгоритм

ГЛУБА



Начало.

1. .
2. $\leftarrow 1$
3. $\uparrow 1$
4. $\rightarrow 3$
5. $\downarrow 1$
6. $\leftarrow 1$
7. $\downarrow 2$
8. $\leftarrow 1$
9. $\uparrow 2$

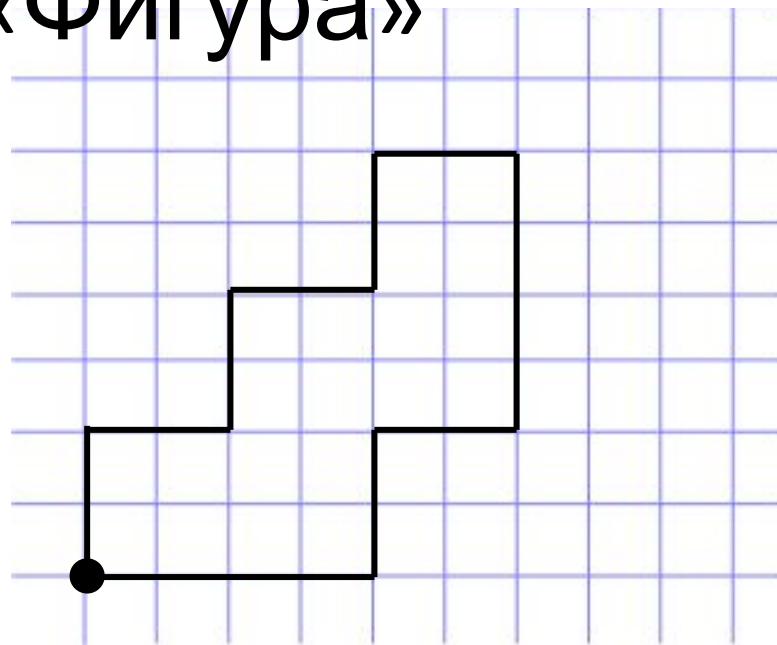
Конец.

Начало.

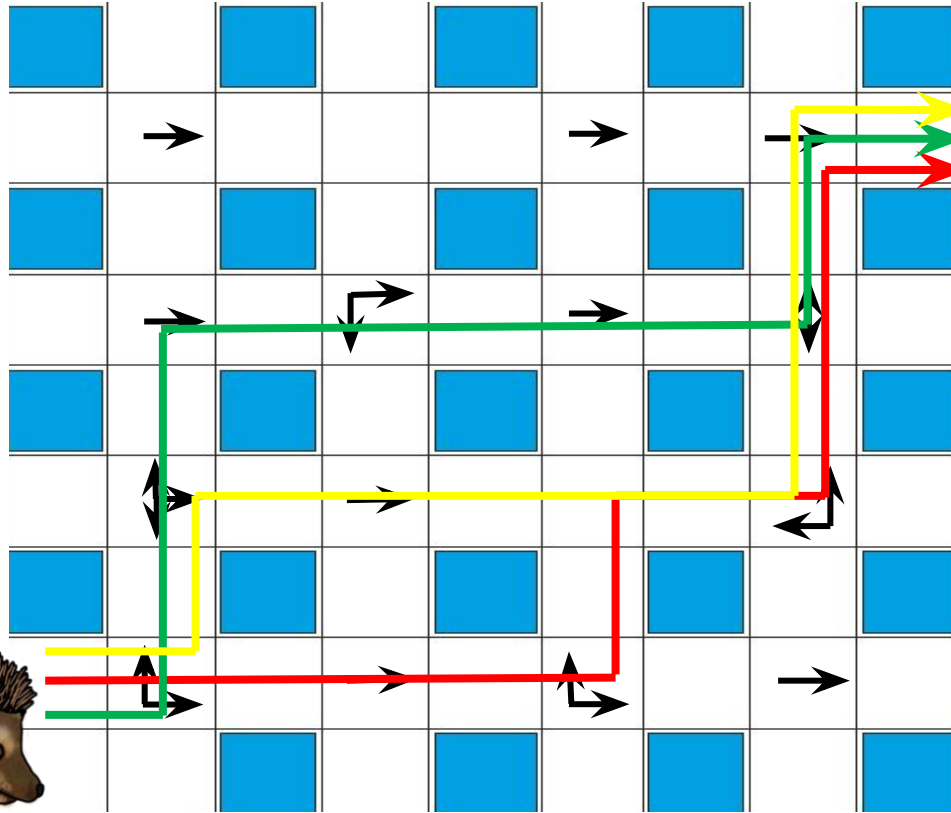
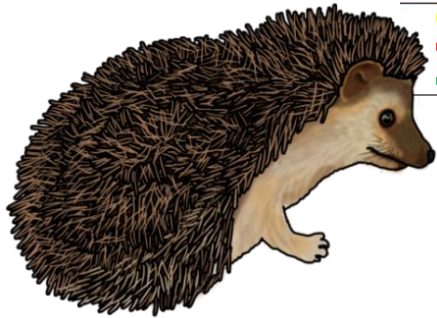
1. .
2. $\uparrow 2$
3. $\rightarrow 2$
4. $\uparrow 2$
5. $\rightarrow 2$
6. $\uparrow 2$
7. $\rightarrow 2$
8. $\downarrow 4$
9. $\leftarrow 2$
10. $\downarrow 2$
11. $\leftarrow 4$

Конец.

Алгоритм «Фигура»



Алгоритм «Попасть»





«Алгоритм»

Алгоритм – это последовательность команд, которые нужно выполнить, чтобы получить требуемый результат.

Алгоритм состоит из **команд**.

Команда – отдельное законченное действие.

Команды записываются словами и условными знаками.

Алгоритм всегда начинается со слова «Начало» и заканчивается словом «Конец».

