

Алгоритм

это

выполнения

команд

—

**последовательно
сть**

**Алгоритм – это последовательность
выполнения команд**



Исполнитель – это некоторый объект, способный выполнять определённый набор команд

СКИ

система команд исполнителя

Совокупность команд, которые могут быть выполнены определённым исполнителем

Тест «Верно ли, что...»

**Если вы согласны с утверждением , то ставим (+),
не согласны ставим (-)**

1. Бесконечная последовательность шагов - это алгоритм ()
2. Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно друг за другом -это линейный алгоритм ()
3. Исполнитель – это только человек ()
- 4.Алгоритм – это последовательность команд ()
- 5.Шаги в алгоритме должны быть записаны на понятном исполнителю языке ()
6. Человек может выполнить любой алгоритм ()
7. Для записи алгоритма существует специальная среда()

Тест «Верно ли, что...»

Если вы согласны с утверждением , то ставим (+),
не согласны ставим (-)

1. Бесконечная последовательность шагов - это алгоритм (-)

2. Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно друг за другом -это линейный алгоритм (+)

3. Исполнитель – это только человек (-)

4.Алгоритм – это последовательность команд (+)

5.Шаги в алгоритме должны быть записаны на понятном исполнителю языке (+)

6. Человек может выполнить любой алгоритм (-)

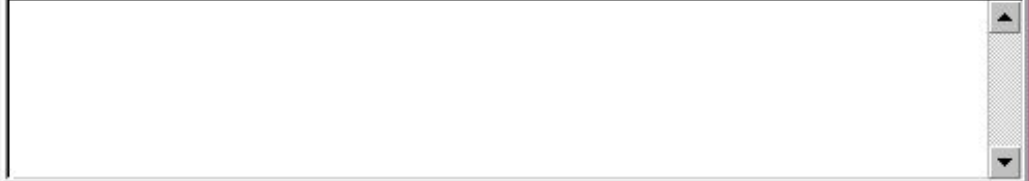
7. Алгоритм может быть выполнен в специализированной среде (+)

Система "Исполнители"

Файл Правка Настройка Шаблоны ?



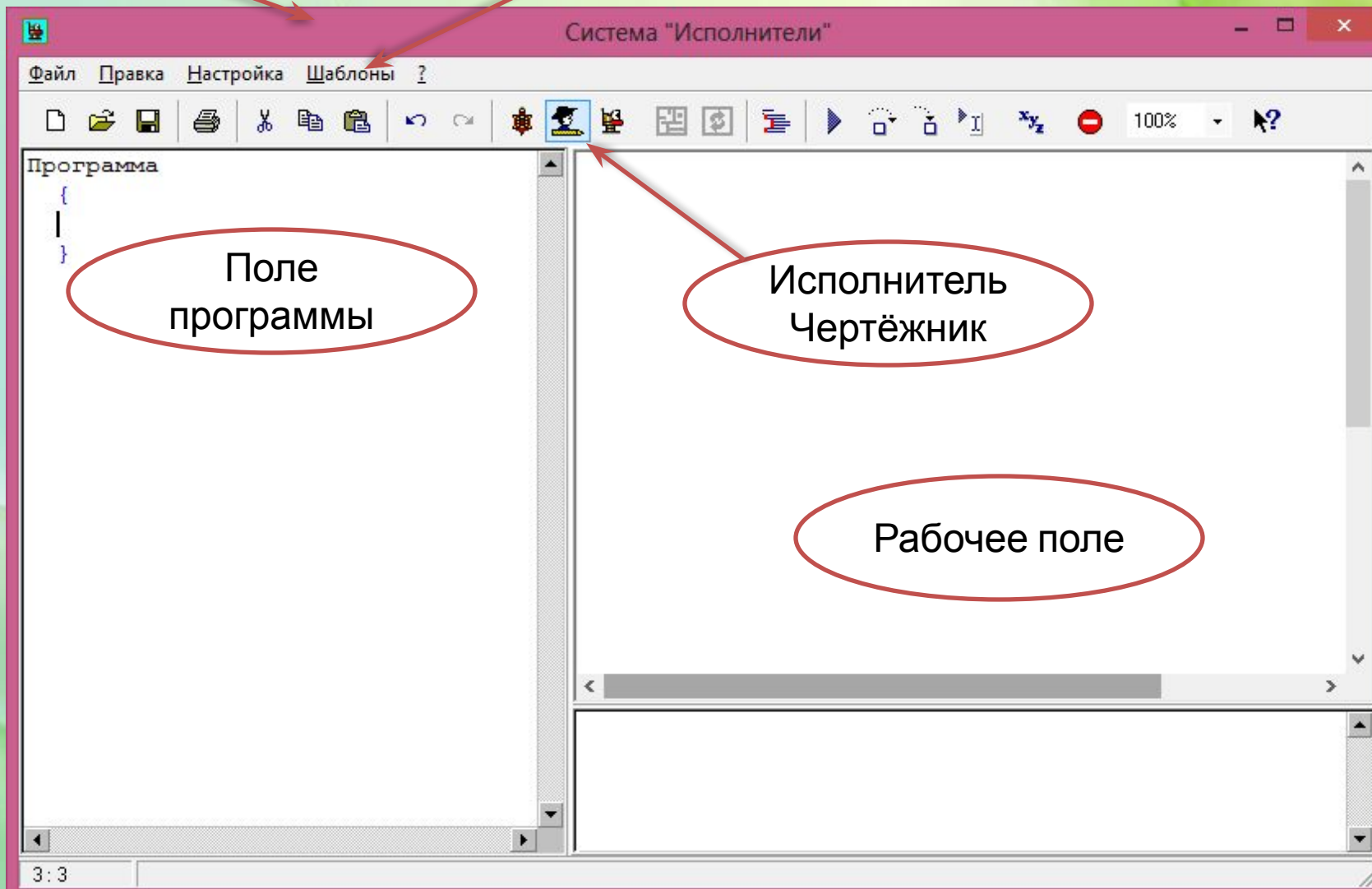
```
Программа  
{  
 |  
}
```



3:3

Название программы

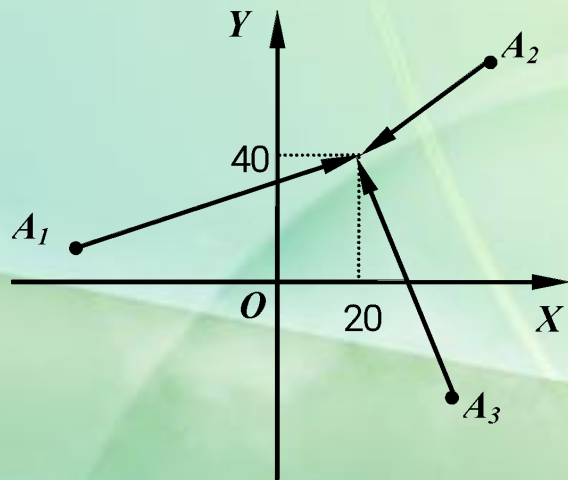
Строка меню



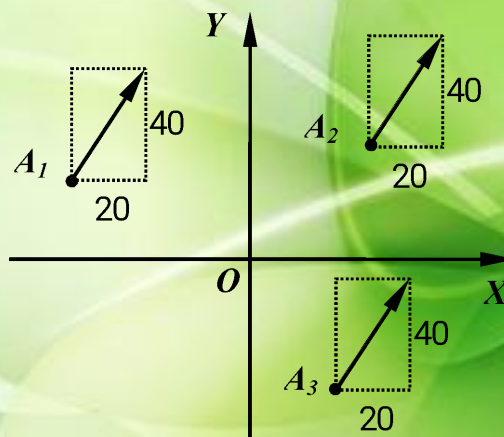
Система команд исполнителя Чертёжник

<i>Команда</i>	<i>Действие</i>
покажись;	Чертёжник появляется на экране
скройся;	Чертёжник исчезает
опусти_ перо;	После этого остаётся след
подними_ перо;	Не оставлять след
в_точку (x, y);	Переместиться в точку с координатами (x,y)
вектор (dx, dy);	Переместиться на вектор (dx, dy) относительно текущего положения

Команда ***в_точку (20, 40)*** перемещает исполнителя в точку с **абсолютными координатами (20, 40)**, независимо от того, где он находился до этого.



Команда ***вектор (20, 40)*** смещает исполнителя в точку, расположенную на 20 шагов правее и на 40 шагов выше его **текущего положения**.





```
Буква_М  
{  
  опусти_перо;  
  вектор (0, 40);  
  вектор (10, - 20);  
  вектор (10, 20);  
  вектор (0, - 40);  
  подними_перо;  
  вектор (5, 0);  
}  
Буква_А  
{  
  опусти_перо;  
  вектор (10, 40);  
  вектор (10, 0);  
  вектор (0, - 20);  
  вектор ( - 15, 0);  
  вектор (15, 0);  
  вектор (0, - 20);  
  подними_перо;  
  вектор (5, 0);  
}
```

MAMA

Тема урока

**Использование
вспомогательных
алгоритмов**



СловоМАМА

```
{  
Буква_М;  
Буква_А;  
Буква_М;  
Буква_А;  
}
```

основная программа

Буква_М

```
{  
опусти_перо;  
вектор (0, 40);  
вектор (10, - 20);  
вектор (10, 20);  
подними_перо;  
вектор (5, 0);  
}
```

процедура

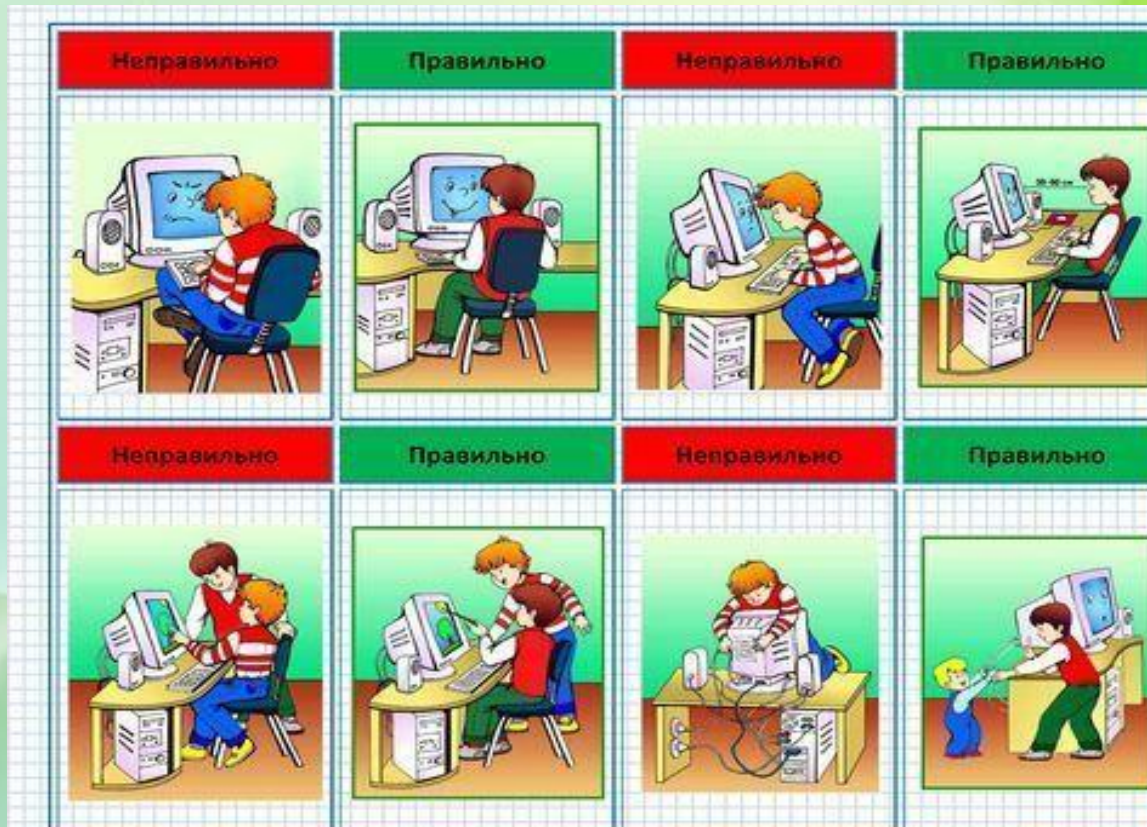
Буква_А

```
{  
опусти_перо;  
вектор (10, 40);  
вектор (10, 0);  
вектор (0, - 20);  
вектор (- 15, 0);  
вектор (15, 0);  
вектор (0, - 20);  
подними_перо;  
вектор (5, 0);  
}
```

процедура

МАМА

Правила работы за компьютером



Выполнение практической работы



1945-2015

70 лет

