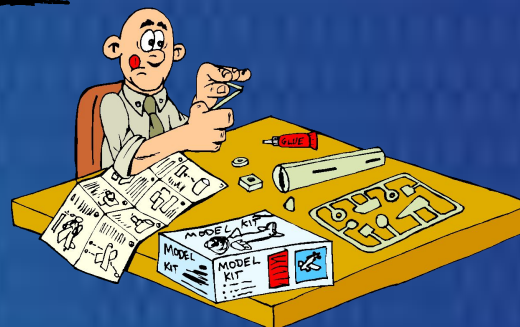
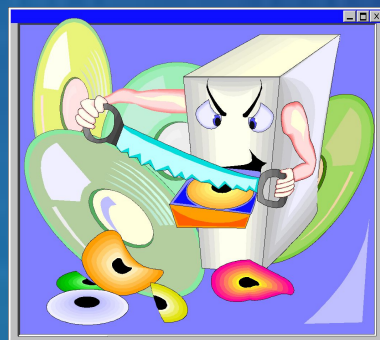
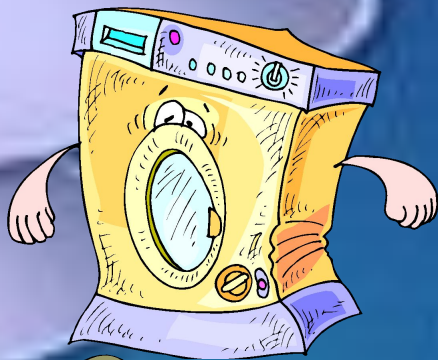
The background of the slide features three globes of Earth, each showing a different view of the planet. They are arranged in a diagonal line from the top-left to the bottom-right. The globes are set against a dark, almost black background, which is crisscrossed by several glowing, translucent lines in shades of blue and purple. These lines create a sense of depth and movement, resembling a complex network or a data flow. The overall aesthetic is futuristic and technological.

Алгоритм, свойства алгоритма, исполнители алгоритмов

**Компьютер как формальный
исполнитель алгоритмов**

Алгоритм – понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи



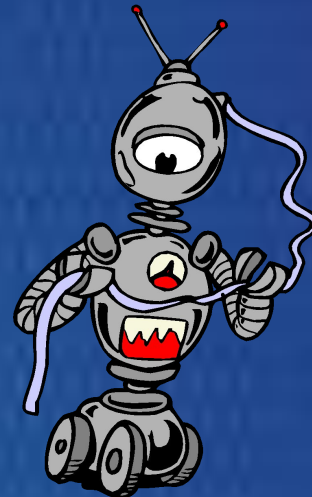
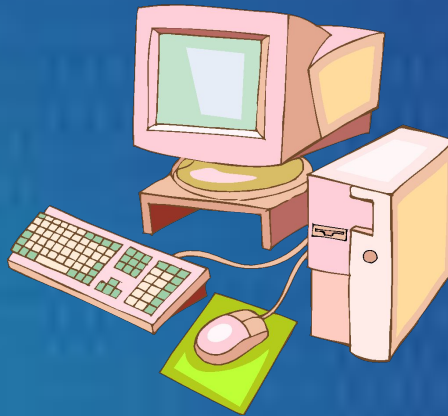
Исполнители алгоритмов

Исполнитель алгоритма

Среда исполнителя

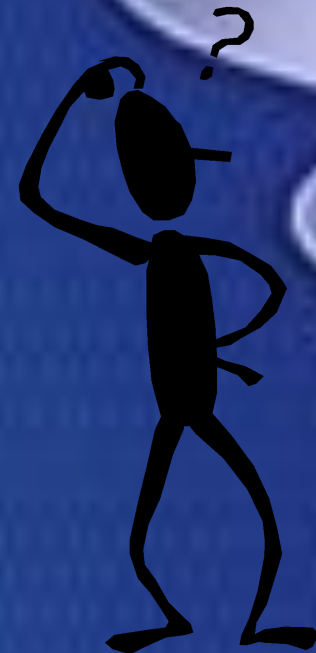
Система допустимых действий исполнителя

Система команд исполнителя - СКИ



Свойства алгоритма

- Понятность
- Детерминированность (однозначность)
- Дискретность
- Массовость
- Конечность
- Результативность
- Правильность



Способы записи алгоритмов

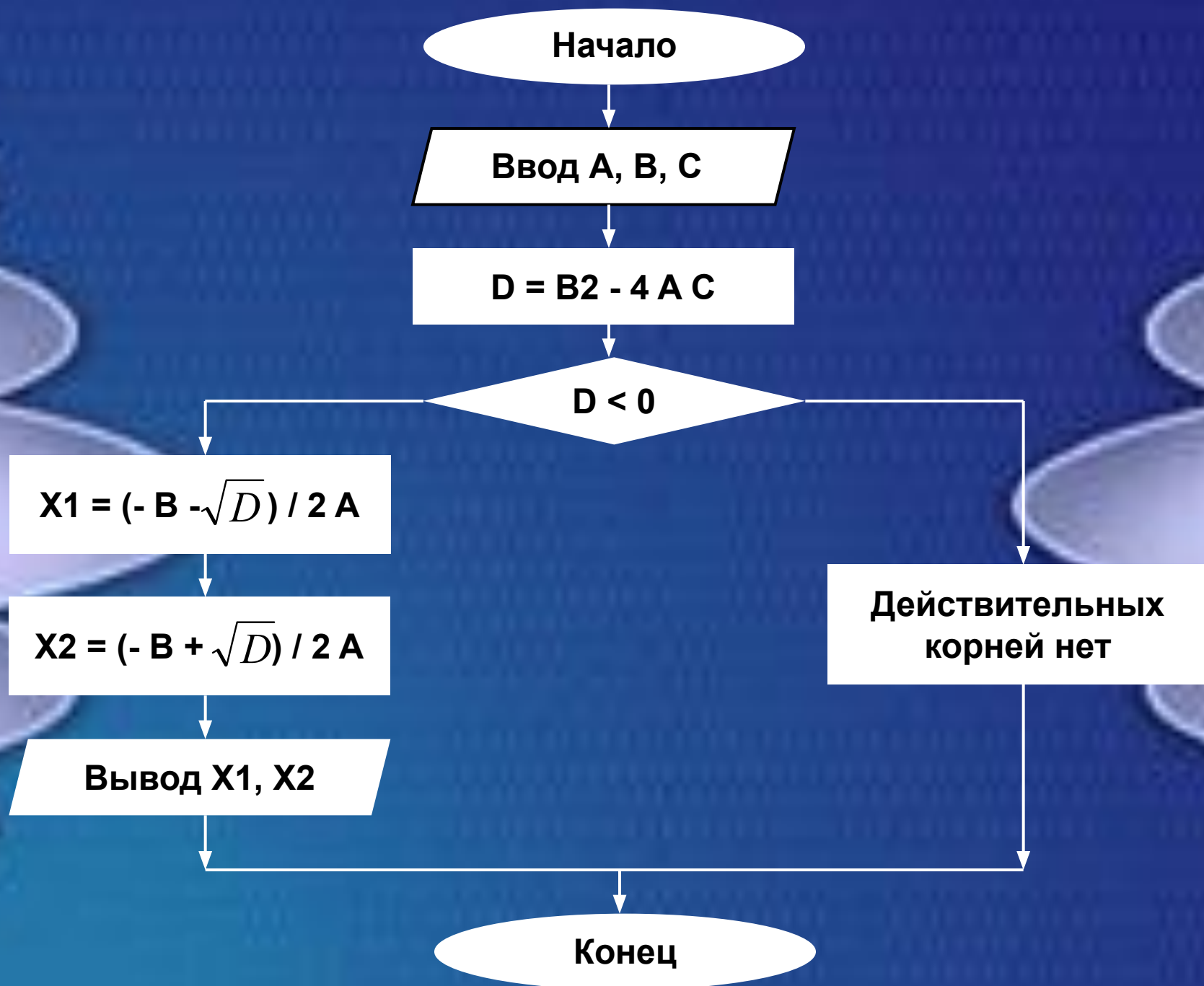
- **Словесно-формульный** (на естественном языке с использованием математических формул)
- Графический (блок-схема)
- На языке программирования (программа)



$$A x^2 + B x + C = 0$$

1. Начать.
2. Ввод A, B, C.
3. $D = B^2 - 4 A C$.
4. Если $D < 0$, то идти к п. 6.
5. Если $D > 0$, то идти к п. 8.
6. Действительных корней нет.
7. Идти к п. 10.
8. $X_1 = (- B - \sqrt{D}) / 2 A$; $X_2 = (- B + \sqrt{D}) / 2 A$.
9. Вывести значения X_1 и X_2 .
10. Закончить.



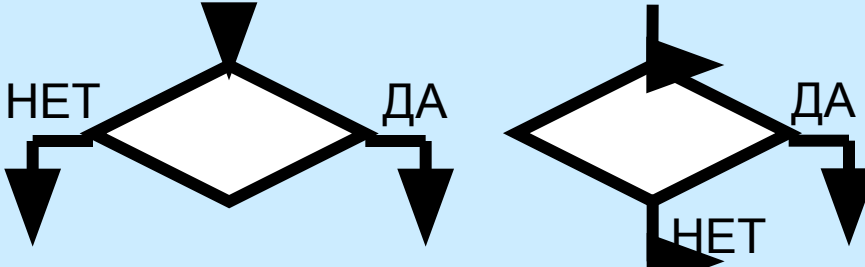
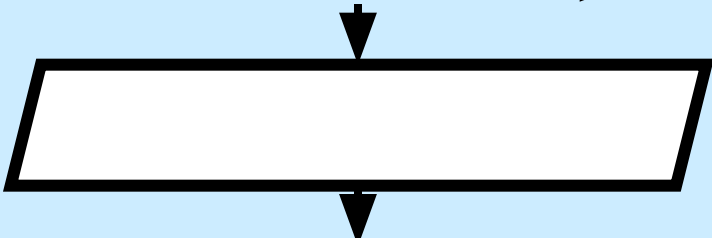
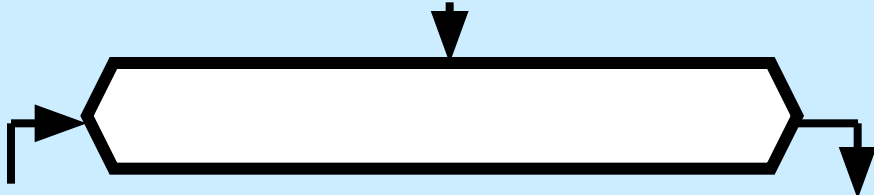
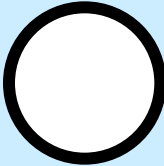
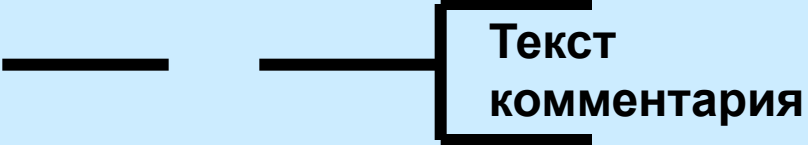


```
program example;  
var a,b,c: integer;d,x1,x2:real;  
begin  
  writeln ('a,b,c');  
  readln (a,b,c);  
  d:=sqr(b)-4*a*c;  
  if d<0 then  
    begin  
      writeln ('no korny');  
    end  
  else  
    begin  
      x1:=(-b-sqrt(d))/2*a;  
      x2:=(-b+sqrt(d))/2*a;  
      writeln ('x1=',x1,' x2=',x2);  
    end;  
  readln;  
end.
```



Условные графические обозначения в схемах алгоритмов

Наименование	Обозначение
Пуск-останов	
Процесс	
Предопределенный процесс	

Наименование	Обозначение
Решение	
Ввод-вывод	
Модификация	
Соединители	
Комментарии	

Компьютер как формальный исполнитель алгоритмов

**Компьютер –
многофункциональное
техническое электронное
автоматическое устройство для
накопления, обработки и
передачи информации.**

Автоматизм в работе



**Составление
программы,
подготовка ИСХОДНЫХ
данных,
анализ результатов**

