

# Алгоритмизация и программирование

## *Этапы решения задачи на ПК*

Подготовка и решение инженерных задач на компьютере включает последовательность этапов, составляющих *жизненный цикл* программного продукта.

- 1. Постановка задачи.** На этом этапе формулируется цель решения задачи, подробно описывается содержание задачи, анализируются условия и требования, при которых решается задача, а также выявляется область определения входных параметров, которые называются исходными

**2. Формальное описание задачи.** На этом этапе выявляются существенные элементы и взаимосвязи между ними, составляется формальная модель задачи в виде схемы, диаграммы или сжатого лаконичного описания.

**3. Математическое моделирование.** Выполняется *математическая формализация* задачи. Описательная модель записывается с использованием наиболее адекватного математического языка, осуществляется выбор метода решения задачи. Как правило, математическая модель строится приближенно, то есть с определенной

4. **Алгоритмизация.** Составляется алгоритм решения задачи в соответствии с выбранной математической моделью. При разработке алгоритма вычислительный процесс разбивается на отдельные самостоятельные блоки и определяется последовательность выполнения этих блоков.
5. **Программирование.** Выполняется запись разработанного алгоритма на конкретном языке программирования.
6. **Тестирование и отладка программы.** Проводится устранение синтаксических и логических ошибок, которые возникают в процессе трансляции и тестирования программы.

- 7. Анализ и интерпретация результатов.**  
Первоначально выполняется многократное решение задачи для разных наборов данных. Из анализа полученных результатов проводится формулировка выводов и выработка мер по реализации выбранного решения.
- 8. Внедрение и сопровождение.** Если заказчик удовлетворен качеством программного продукта, то наступает период его внедрения в эксплуатацию. Как правило, сотрудничество исполнителя с заказчиком продолжается. Такое взаимодействие исполнителя и заказчика называется *сопровождением программы.*

# ***Алгоритм и его свойства***

**Алгоритмизация** – это совокупность приемов и способов составления алгоритмов для решения алгоритмических задач.

**Алгоритм** – *точное предписание*, задающее процесс, обеспечивающий получение результатов, соответствующих определенным входным данным.

Основными свойствами алгоритмов являются:

- **Массовость (универсальность)** – применимость алгоритма для решения класса задач, различающихся исходными данными.
- **Дискретность** – процесс решения задачи разбит на отдельные действия (шаги).

- **Определенность (детерминированность)** – правила и порядок выполнения действий алгоритма имеют *единственное толкование*.
- **Результативность** – результат алгоритма достигается за конечное число шагов.

### ***Способы записи алгоритма***

- **Словесное описание** – запись алгоритма на естественном языке или в виде структурированной записи на ***псевдокоде*** (частично формализованном языке).
- **Графическая форма** – представление алгоритма в виде блок–схемы.

**Блок-схема** – описание структуры алгоритма с помощью геометрических фигур (блоков) с линиями–связями, показывающими порядок выполнения отдельных операций. Внутри блоков указывается информация об операциях, подлежащих выполнению.

Графическая форма записи является удобным средством изображения алгоритмов и получила широкое распространение в научной и учебной литературе.

- **Программа** – запись алгоритма на алгоритмическом языке. Среди программистов, пишущих программы для ПК, наибольшей популярностью пользуются языки Си, Паскаль и Бейсик.

# ***Базовые структуры алгоритмов***

В зависимости от последовательности выполнения действий выделяют алгоритмы *линейной, разветвляющейся и циклической* структуры.

- ❖ **Линейный алгоритм** – это алгоритм, в котором действия выполняются последовательно одно за другим от начала до конца.

Как правило, основу линейного алгоритма составляют три операции: операция ввода исходных данных, операция определения значения переменной и операция вывода

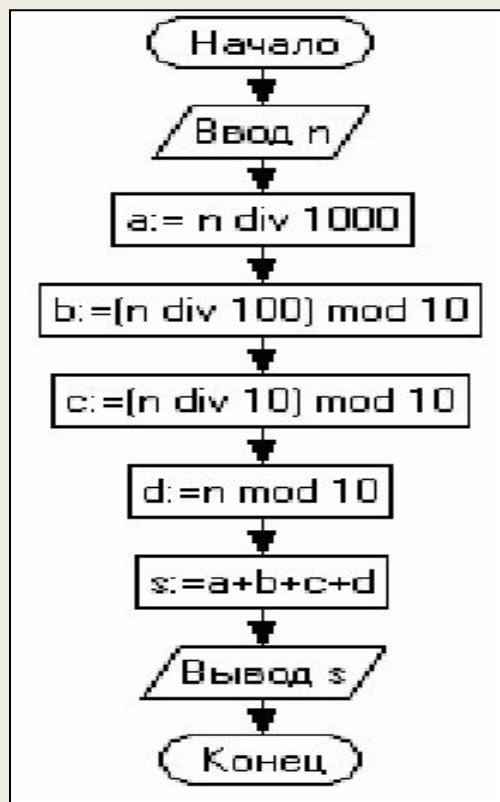
результата



# Пример линейного алгоритма

Для заданного алгоритма при исходном значении  $n=5874$  значение переменной  $S$  будет равно. ?

Блок-схема



Псевдокод

**Начало**  
**Ввод**  $n$   
 $a := n \text{ div } 1000$   
 $b := (n \text{ div } 100) \text{ mod } 10$   
 $c := (n \text{ div } 10) \text{ mod } 10$   
 $d := n \text{ mod } 10$   
 $S := a + b + c + d$   
**Вывод**  $S$   
**Конец**

Турбо-Паскаль

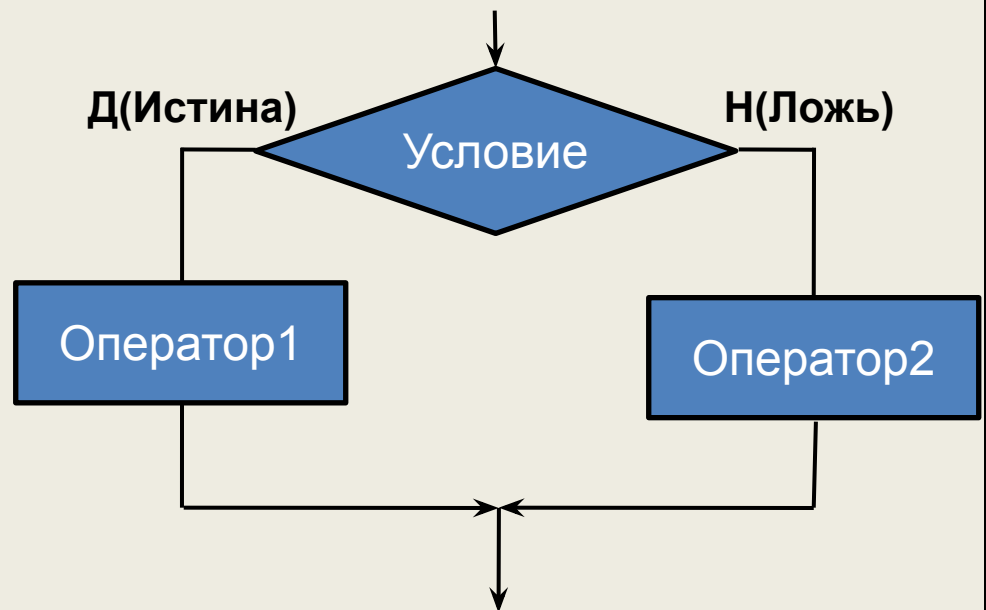
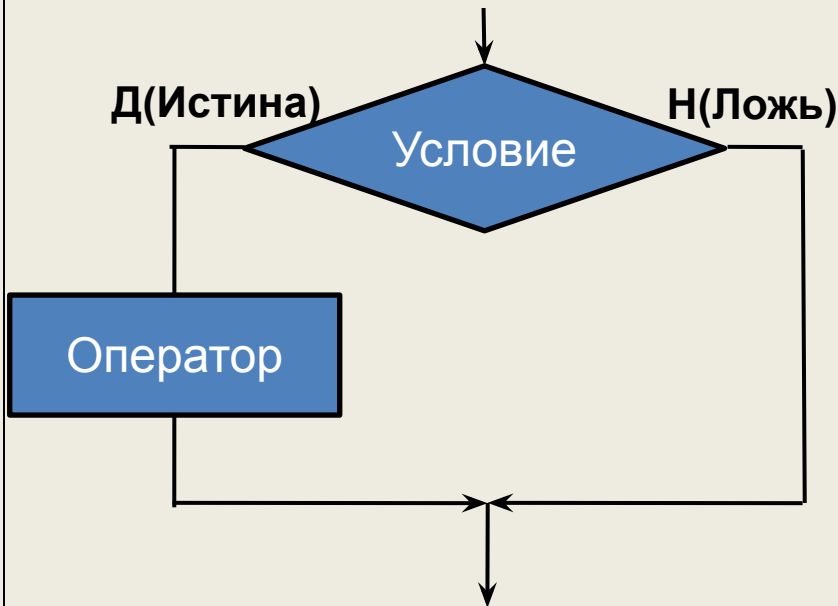
```
Program LVP;  
Var  
    a,b,c,d,S: integer;  
Begin  
    writeln ('Введите n');  
    read(n);  
    a := n div 1000;  
    b := (n div 100) mod 10;  
    c := (n div 10) mod 10;  
    d := n mod 10;  
    S := a+b+c+d;  
    writeln('S=', S);  
End.
```

**Ответ:**

**S=24**

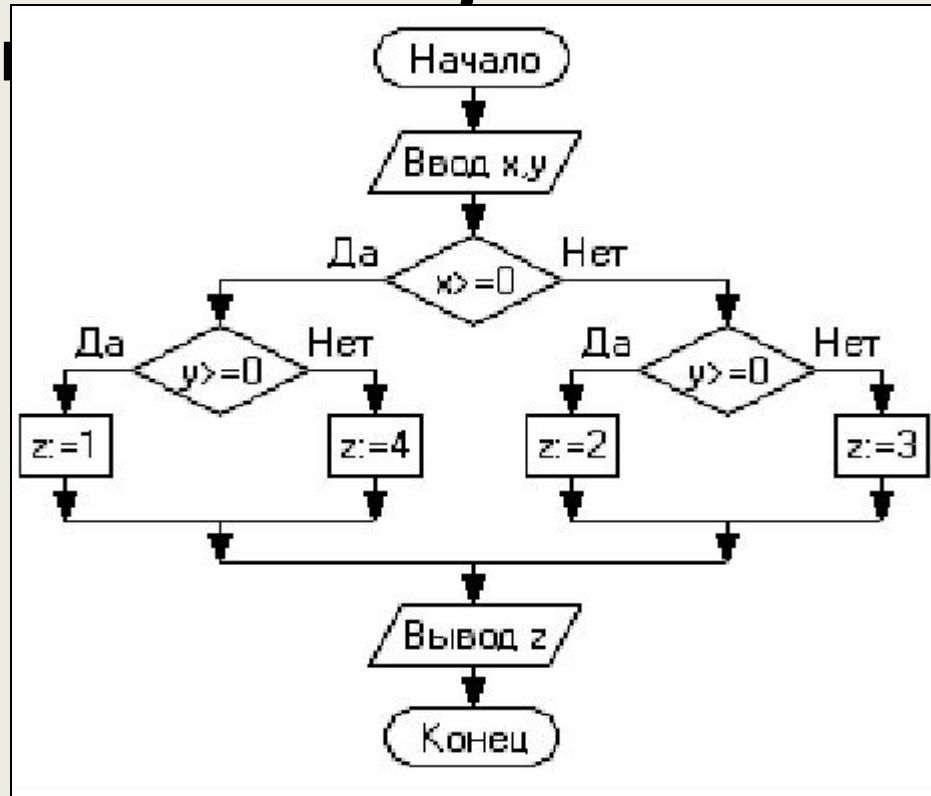
❖ **Разветвляющийся алгоритм** в зависимости от проверяемого условия позволяет реализовать вычисление по одному из нескольких направлений (*ветвей*). При разработке алгоритма необходимо учитывать все возможные ветви вычислений.

Различают неполную (ЕСЛИ-ТО) и полную (ЕСЛИ-ТО-ЕСЛИ-ИНАЧЕ) структуру ветвления



# Пример разветвляющегося алгоритма

Алгоритм



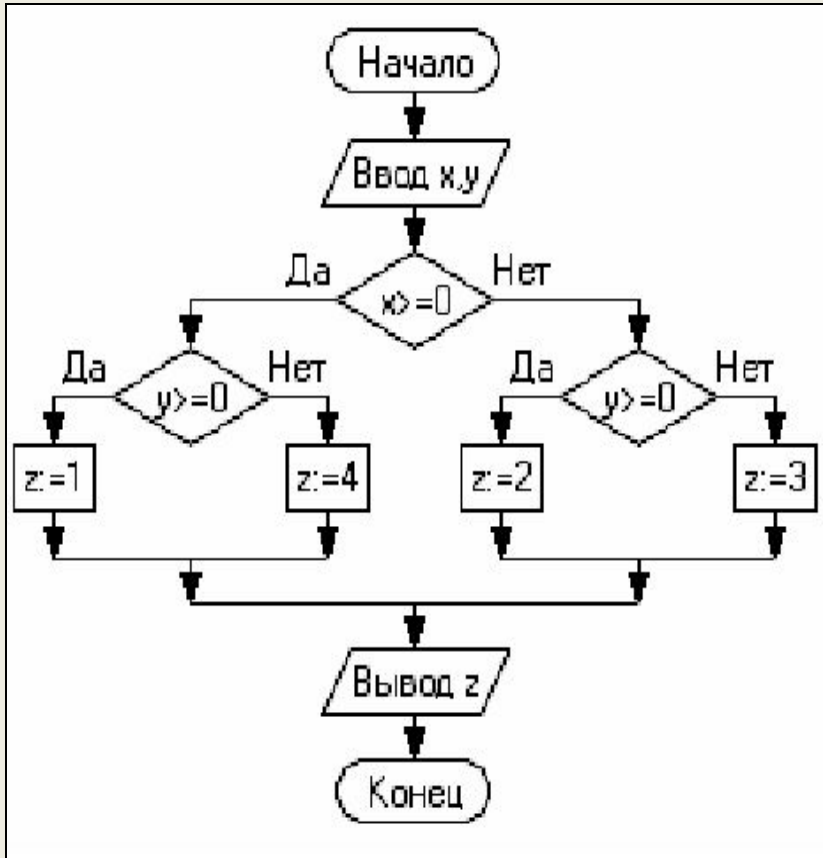
В результате выполнения алгоритма при исходных данных  $x = -25$ ,  $y = 10$  значение переменной  **$z = 2$**

# Задание 1

Записать алгоритм в псевдокодах .

Блок-схема

Псевдокод



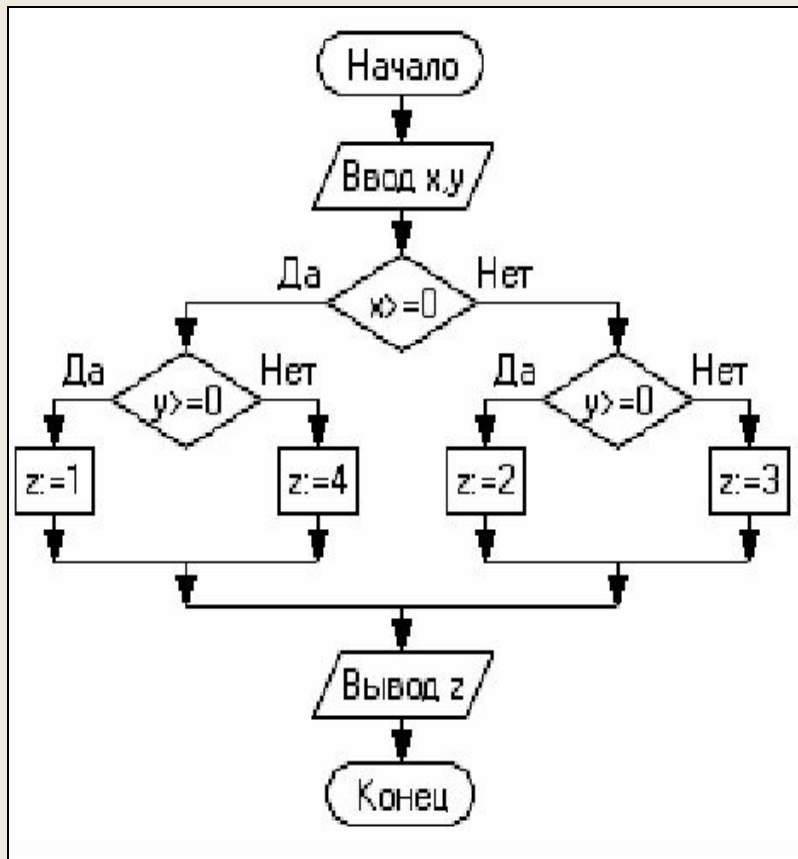
```
Начало
Ввод x, y
если  $x \geq 0$  то
  если  $y \geq 0$ 
  то  $z:=1$ 
  иначе  $Z:=4$ 
все
иначе
  если  $y \geq 0$ 
  то  $z:=2$ 
  иначе  $Z:=3$ 
все
все
Вывод z
Конец
```

## Задание 2 (самостоятельно)

Записать алгоритм на языке Турбо Паскаль.

Блок-схема

Турбо Паскаль



```
Program RVP;
```

```
Var
```

```
  x, y, z:real;
```

```
Begin
```

```
  writeln ('Введите числа x, y');
```

```
  read (x, y);
```

```
  if x >= 0 then
```

```
    if y >= 0 then z:=1 else z:=4
```

```
  else
```

```
    if y >= 0 then z:=2 tlse z:=3;
```

```
  writeln ('z=', z:6:2);
```

```
End.
```

❖ **Циклический алгоритм** – это алгоритм, который характеризуется многократным выполнением одних и тех же действий. Группа действий, повторяющихся в цикле, называется *телом цикла*. Числом повторений тела цикла управляет специальная переменная, называемая либо *управляющей* переменной, либо *параметром* цикла.

Широкое применение получили три типа циклов:

- цикл с предусловием;
- цикл с постусловием;
- цикл с параметром.

В блок-схемах каждому типу цикла соответствует определенная структура:

**Цикл  
с предусловием**

**Цикл  
с постусловием**

**Цикл  
с параметром**

### Ответ

В цикле с предусловием условие проверяется **перед** выполнением тела цикла. Это означает, что тело цикла может не выполниться ни разу, если условие не выполняется сразу на первом шаге.

В цикле с постусловием условие записывается **после** выполнения тела цикла. Это означает, что тело цикла обязательно выполнится хотя бы один раз на первом шаге.

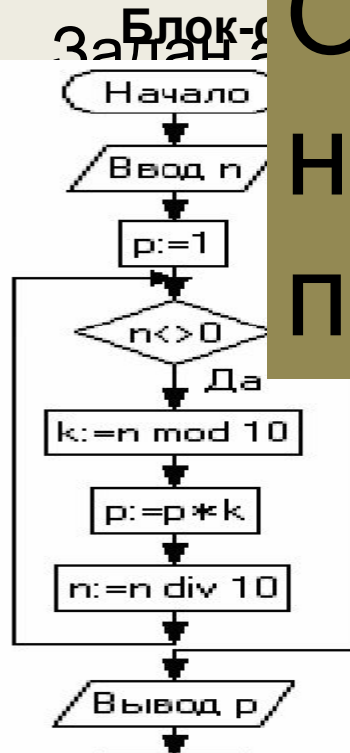
$i$  – параметр цикла;

$n1$  – начальное значение  
параметра;

$n2$  – конечное значение

# Пример циклического алгоритма с

Ответ: алгоритм  
накопления  
произведения



```
p := p * k
n := n div 10
кц
Вывод p
Конец
```

```
p:=1;
while n<>0 do
begin
k := n mod 10;
p := p*k;
n := n div 10;
end;
```

Какой циклический алгоритм  
для переменной **P** реализуется  
в данной задаче ?

?

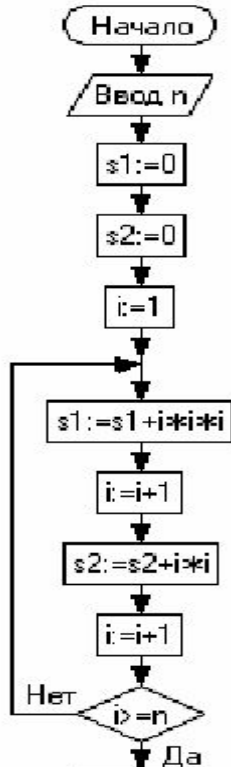
0 ...

Ответ:



# Пример циклического алгоритма с постусловием

Блок-схема  
Задан алгоритм:



Псевдокод

Ответ: алгоритм  
накопления суммы

```

НЦ
  S1 := S1 + i*i*i
  i := i + 1
  S2 := S2 + i*i
  i := i + 1
кц до i ≥ n
S := S1 + S2
Вывод S
  
```

Турбо-Паскаль

```

st;
eger;
e n');
S1 := 0;
S2 := 0;
i := 1;
repeat
  S1 := S1 + i*i*i;
  i := i + 1;
  S2 := S2 + i*i;
  i := i + 1;
until i >= n;
  
```

Какой циклический алгоритм  
для переменных **S1** и **S1**

реализуется в данной задаче ?

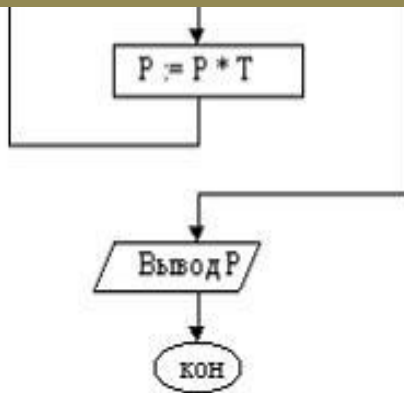
Ответ:

# Пример циклического алгоритма с параметром

Ответ

Для переменной **T** - алгоритм накопления суммы.  
Для переменной **P** - алгоритм накопления произведения.

Какие циклические алгоритмы для переменных **T** и **P** реализуются в данной задаче ?



```
P := P * T;  
end;  
writeln('P=', P);  
End.
```

Чему равно значение **P** при **k=3**?

Произведение **P = 162** кратных **3**