

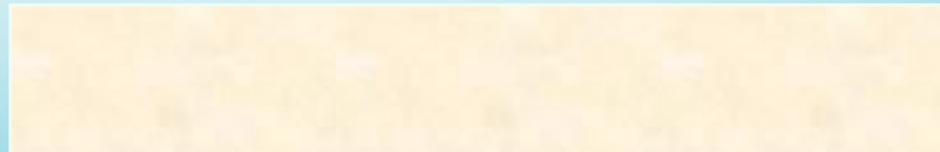
The background is a light blue gradient. In the corners, there are decorative elements resembling circuit board traces or neural network connections, consisting of thin blue lines and small circles.

**Кто повторяет старое и
узнает новое, тот может
быть предводителем**

Конфуций

Заверши фразу

Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату, называется



Ответ на вопрос

Кто может разрабатывать алгоритмы?

- 1. Человек**
- 2. Компьютер**
- 3. Человек и компьютер**



Ответ на вопрос

Кто может исполнять алгоритмы?

- 1. Технические устройства**
- 2. Человек и технические устройства**
- 3. Человек**



Ответ на вопрос

Как называется человек, группа людей, животные и технические устройства, способные выполнить заданные команды?



Заверши фразу

**Все команды, которые исполнитель
может выполнять, образуют**



Ответ на вопрос

Кого можно назвать формальным исполнителем?

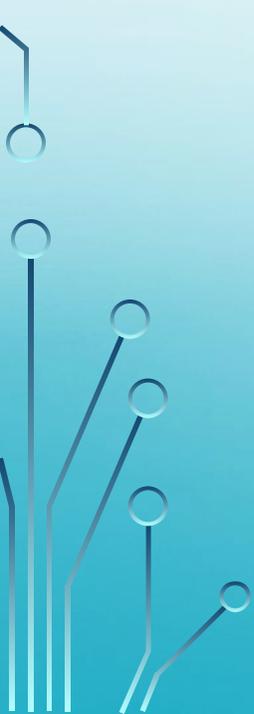
- 1. Человека**
- 2. Робота**
- 3. Человека и робота**



Ответ на вопрос

Для чего нужны алгоритмы?

**Чтобы выполнять
разнообразные задачи**



Формы записи алгоритмов



Словесная форма записи алгоритма – запись алгоритма в виде последовательности слов и (или) предложений

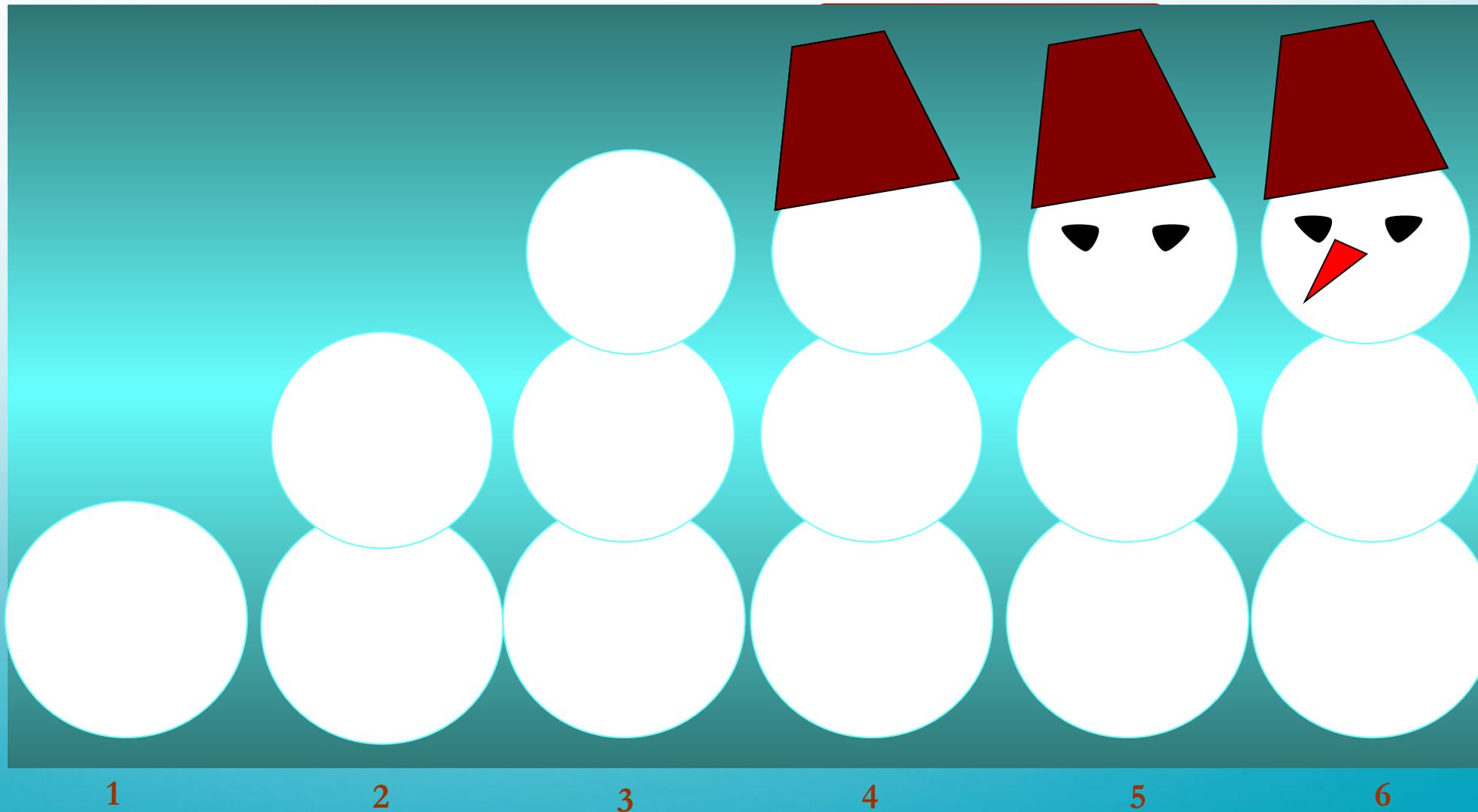
Задача:

Человеку, находящемуся на берегу реки, нужно переправить на противоположный берег волка, козу и капусту. В лодку человек может взять одновременно только одного «пассажира». Нельзя оставить вместе волка с козой и козу с капустой.



1. Переправить козу
2. Возвратиться самому
3. Переправить волка
4. Возвратиться вместе с волком
5. Переправить капусту
6. Возвратиться самому
7. Переправить капусту

Графическая форма записи алгоритма – запись алгоритма в виде последовательности специальных графических блоков-обозначений



Программа – запись алгоритма в виде последовательности операторов-команд некоторого языка программирования



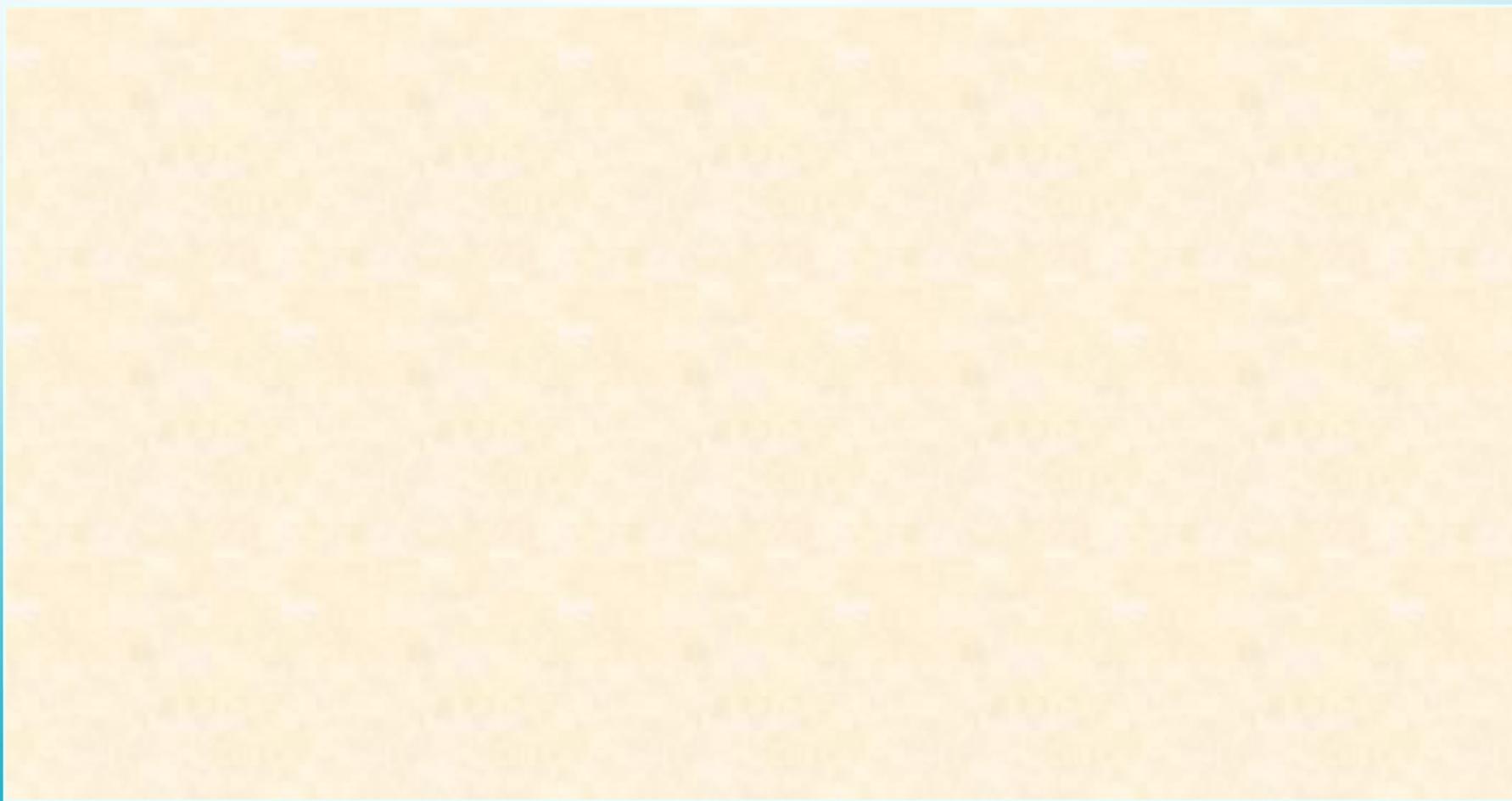
Задача:

Написать программу рисования квадрата для исполнителя «Черепашка» на языке программирования Logo

```
ПО  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100
```

Формы записи алгоритмов:

1. Словесная (список)
2. Графическая (блок-схемы)
3. Программа



ЗАДАНИЕ НА ЛИСТОЧКАХ

ОТВЕТ

Алгоритм «Посадка дерева»

Задание:

Расставь действия в нужном порядке и составь блок-схему

посадить саженец в ямку

выкопать ямку

полить саженец

взять лопату и саженец

поставить лопату и лейку на место

засыпать ямку



```
graph TD; A[Алгоритм] --- B[Линейный алгоритм]; A --- C[Алгоритм с ветвлением]; A --- D[Алгоритм с повторением];
```

Алгоритм

Линейный
алгоритм

Алгоритм с
ветвлением

Алгоритм с
повторение
м