

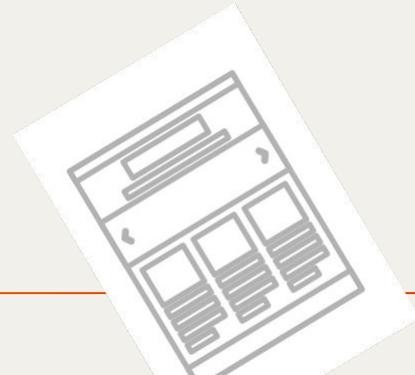
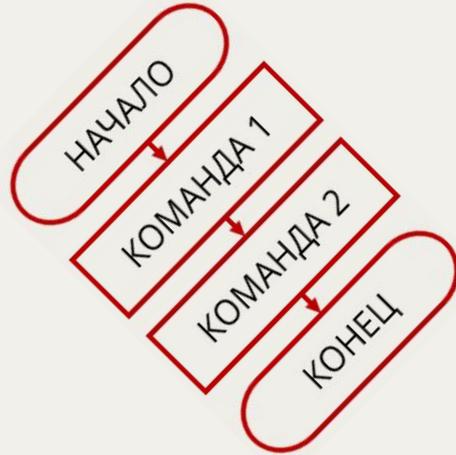
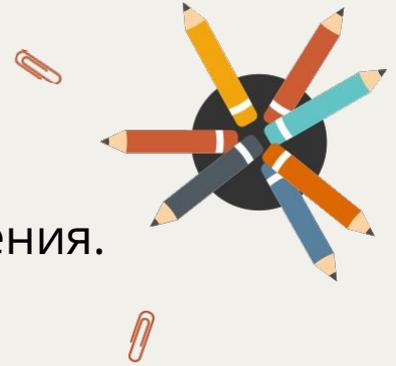
Программирование  
разветвляющихся  
алгоритмов.

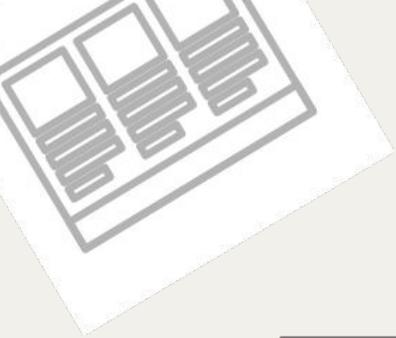
Простой и составной  
условные операторы

Начала программирования

# Линейные алгоритмы

**Линейным** называется алгоритм, в котором используется всего одна конструкция – следование. Он состоит из операторов, записанных последовательно в порядке их исполнения.





# Типы данных в языке Pascal

## Типы данных

**Числовые:**

- ✓ byte;
- ✓ integer;
- ✓ real.

**Символьный:**

- ✓ char.

**Строковый:**

- ✓ string.

**Логический:**

- ✓ boolean.

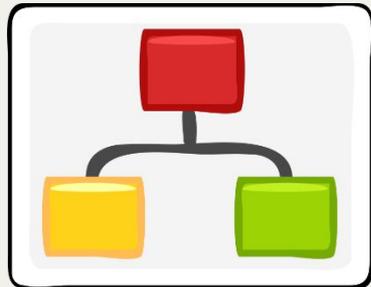




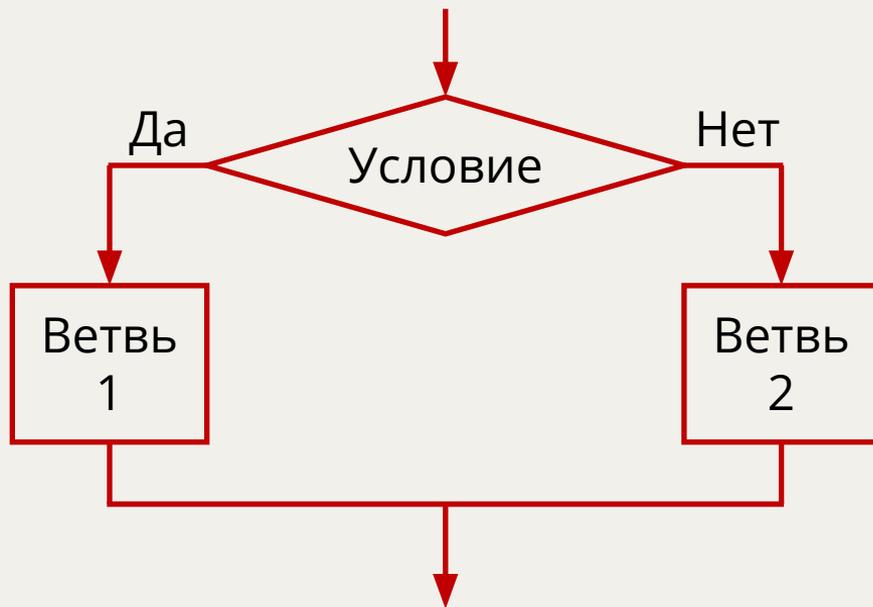
# Разветвляющиеся алгоритмы

В **разветвляющихся алгоритмах**, помимо следования, используется **конструкция ветвления**.

**Ветвление** – это алгоритмическая конструкция, в которой в зависимости от некоторого условия происходит исполнение одной из двух последовательностей команд (**ветвей**).



# Блок-схема разветвляющегося алгоритма



# Запись разветвляющегося алгоритма в языке Pascal

Формы записи  
условного  
оператора

Сокращённая:

```
if <условие>  
then <оператор 1>;
```

Полная:

```
if <условие>  
then <оператор 1>  
else <оператор 2>;
```



# Составной условный оператор

```
if <условие>  
then begin  
  <оператор 1>  
  <оператор 2>  
end  
else begin  
  <оператор 3>  
  <оператор 4>  
  ...  
end;
```

Вложенный  
условный  
оператор

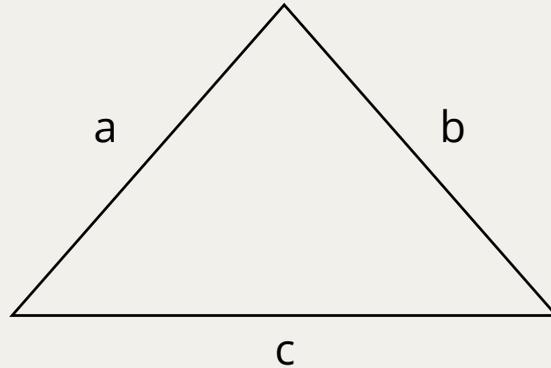


# Задача

Три отрезка заданы своими длинами.

Определить, образуют ли эти отрезки треугольник, и если образуют, то какой:

остроугольный, прямоугольный или тупоугольный.

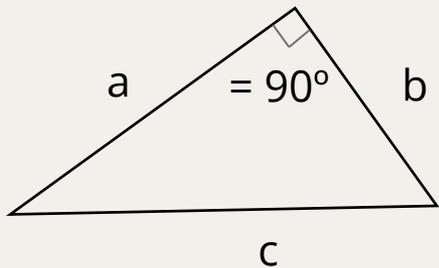


$$c < a + b$$

# Задача

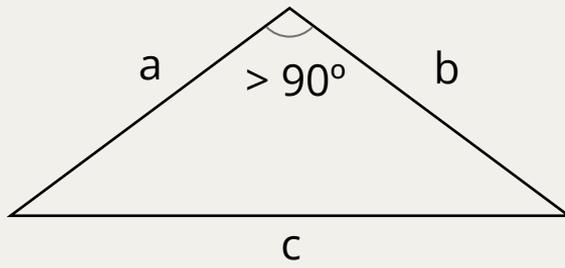
Три отрезка заданы своими длинами.  
Определить, образуют ли эти отрезки треугольник,  
и если образуют, то какой:  
остроугольный, прямоугольный или тупоугольный.

**Прямоугольный  
треугольник**



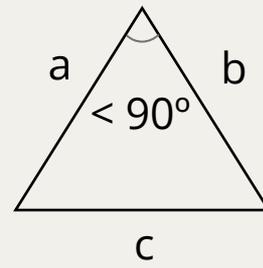
$$c^2 = a^2 + b^2$$

**Тупоугольный  
треугольник**



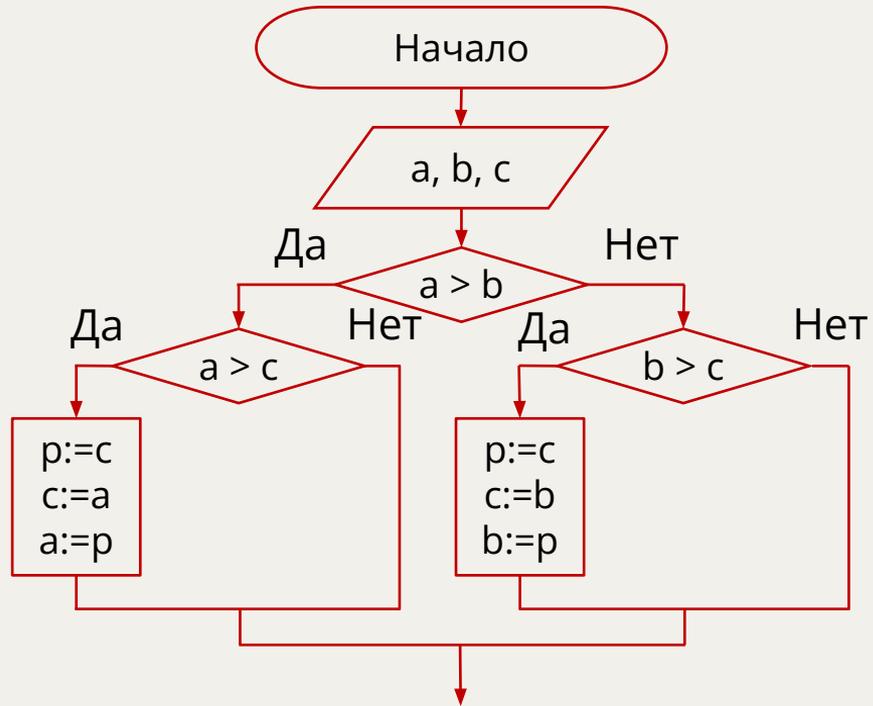
$$c^2 > a^2 + b^2$$

**Остроугольный  
треугольник**

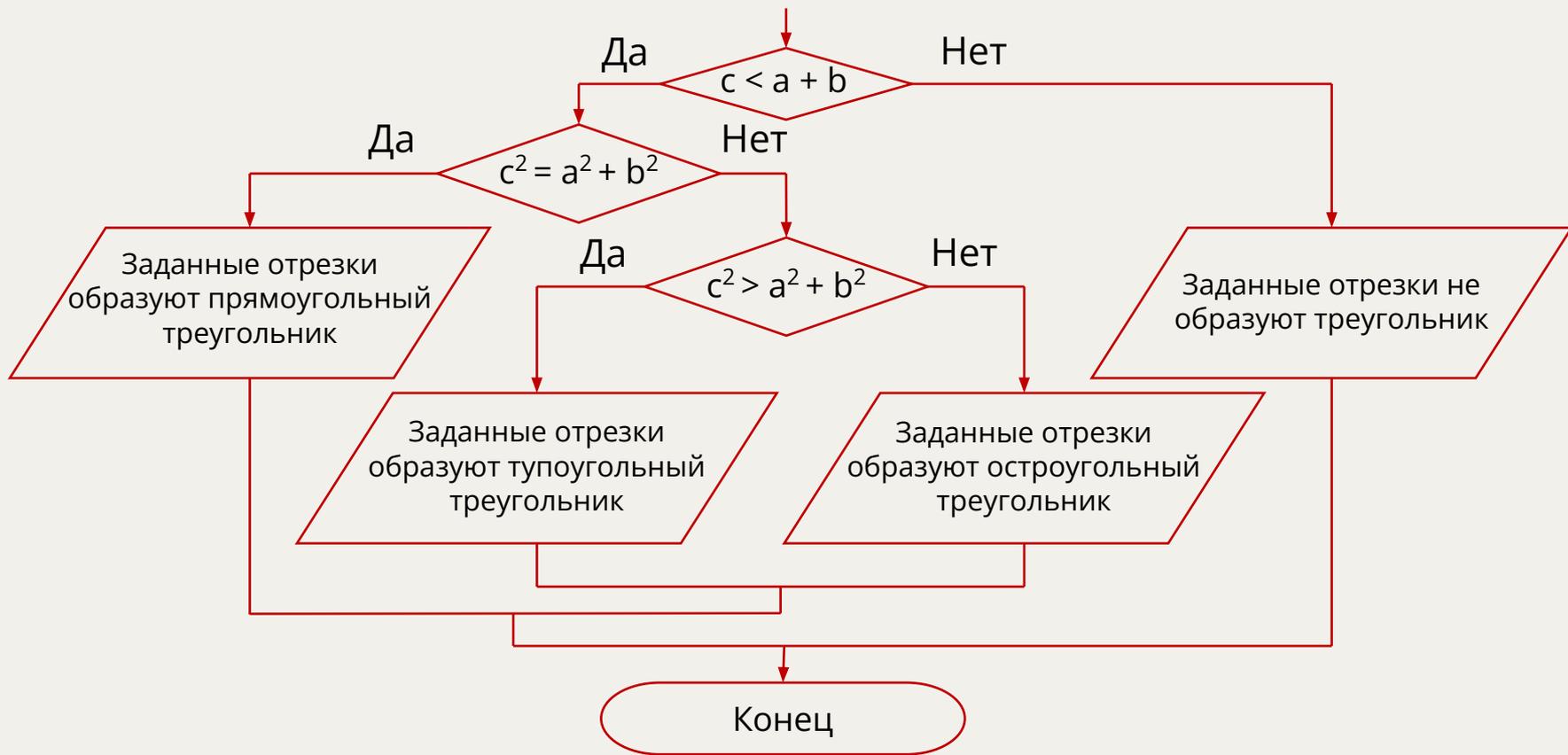


$$c^2 < a^2 + b^2$$

# Блок-схема алгоритма:



# Блок-схема алгоритма:



## "Гимнастика для глаз"



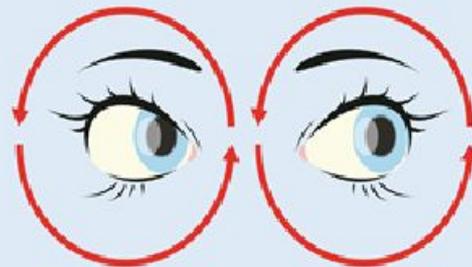
1. Крепко зажмурьте глаза на пару секунд



2. Быстро поморгайте глазами на протяжении одной минуты.



3. Смотрите поочерёдно сначала вверх, затем вниз, влево, вправо. Повторите это упражнение 5 раз.



4. Вращайте глазами по кругу сначала в одну сторону, затем в другую. Повторяйте эти упражнения в течение 5 минут.



5. Закройте глаза на 5 секунд и дайте им отдохнуть.



6. Открывайте глаза и приступайте к занятиям.

# Написание программы

```
program treugolnik;
var
  a, b, c, p: real;
begin
  writeln ('Программа проверки того, образуют
ли 3 заданных отрезка треугольник. Введите
длины отрезков.');
```

readln (a, b, c);

```
if a>b
then if a>c
then begin
  p:=c;
  c:=a;
  a:=p;
end
else if b>c
then begin
```

```
  p:=c;
  c:=b;
  b:=p;
end;
if c<a+b
then if sqr(c)=sqr(a)+sqr(b)
then write ('Заданные отрезки образуют
прямоугольный треугольник.')
```

```
else if sqr(c)>sqr(a)+sqr(b)
then write ('Заданные отрезки образуют
тупоугольный треугольник.')
```

```
else write ('Заданные отрезки образуют
остроугольный треугольник.')
```

```
else write ('Заданные отрезки не образуют
треугольник.');
```

```
end.
```

Исходный код программы

# Программирование разветвляющихся алгоритмов. Простой и составной условные операторы

В **разветвляющемся** алгоритме используются ветвления.

**Ветвление** – это алгоритмическая конструкция, в которой при определённом условии выполняется одна из двух последовательностей действий или ветвей.

**Запись условного оператора:**

```
if <условие>  
then <оператор 1>  
else <оператор 2>
```

**Составной оператор:**

```
begin <последовательность операторов> end
```

**Краткая форма записи условного оператора:**

```
if <условие>  
then <оператор 1>;
```

Д.3. № 182, 184, 185,186.