

Управление исполнителями

- § 29. Алгоритмы и исполнители
- § 30. Способы записи алгоритмов
- § 31. Примеры исполнителей
- § 32. Оптимальные программы
- § 33. Линейные алгоритмы
- § 34. Вспомогательные алгоритмы
- § 35. Циклические алгоритмы
- § 36. Переменные
- § 37. Циклы с условием
- § 38. Разветвляющиеся алгоритмы
- § 39. Ветвления и циклы

Управление исполнителями

§ 29. Алгоритмы и исполнители

Что такое алгоритм?

Алгоритм – это порядок выполнения действий.

Исполнитель – это устройство или одушевлённое существо (человек), способное понять и выполнить команды, составляющие алгоритм.

Формальные исполнители: не понимают (и не могут понять) смысл команд.

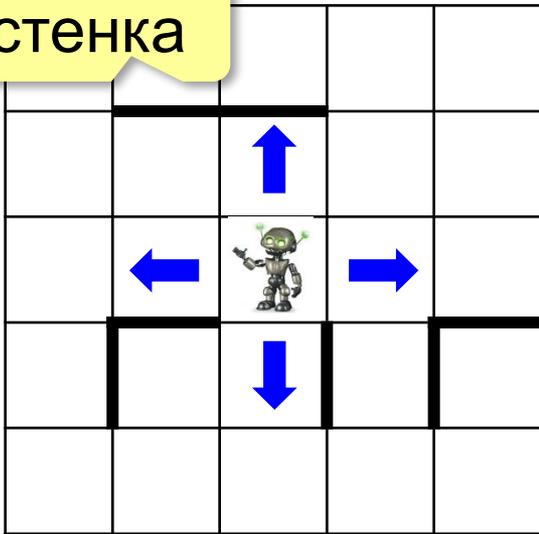


Мухаммед ал-Хорезми
(ок. 783–ок. 850 гг.)

Алгоритм — это точное описание порядка действий некоторого исполнителя.

Исполнитель Робот

стенка



Среда — это обстановка, в которой работает исполнитель.

Система команд исполнителя (**СКИ**):

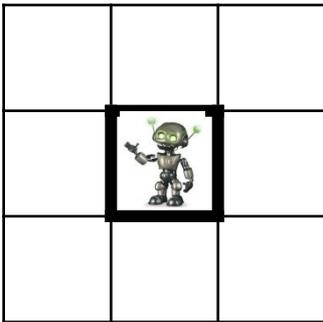
вверх

вправо

вниз

влево

Состояние исполнителя:



Какие команды может выполнить Робот?

Свойства алгоритма

Дискретность — алгоритм состоит из отдельных команд, каждая из которых выполняется ограниченное (не бесконечное) время.

Понятность — алгоритм содержит только команды, входящие в **систему команд исполнителя**.

Определённость — при каждом выполнении алгоритма с одними и теми же исходными данными должен быть получен один и тот же результат.



Если какое-то свойство нарушено, это не алгоритм!

Необязательные свойства алгоритма

- ? **Конечность** (результативность) — для корректного набора данных алгоритм должен заканчиваться с некоторым результатом (не **зацикливаться**).
- ? **Корректность** — для допустимых исходных данных алгоритм должен приводить к правильному результату.
- ? **Массовость** — алгоритм можно использовать для решения множества однотипных задач с различными исходными данными (решение «в буквах»).

Одна задача – много алгоритмов

Задача. Вычислите

$$S = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + \dots + 99 + 100$$



Как можно вычислять?



Решение К.Ф. Гаусса:

$$\begin{aligned} 1 + 100 &= 2 + 99 = 3 + 98 = \dots \\ &= 50 + 51 = 101 \end{aligned}$$

$$S = 50 \cdot 101 = 5050$$



Какой алгоритм лучше? Почему?

Управление исполнителями

Ручное (непосредственное, «с пульта»):



Можно и без плана!

Программное (по готовой программе):



бортовой
компьютер

Программа — это алгоритм,
записанный на языке, понятном
компьютеру.

Управление исполнителями

§ 30. Способы записи алгоритмов

Алгоритм «О»

Словесная форма:

Даны два натуральных числа. Пока первое число не меньше второго, заменять его на разность первого и второго. Результат работы алгоритма — полученное первое число.

	<i>Исходные данные</i>	<i>Шаг 1</i>	<i>Шаг 2</i>
<i>a</i>	5	3	1
<i>b</i>	2	2	2



Меняется ли *b*?



▪ неоднозначность естественных языков

Алгоритм «О»

По шагам:

Вход: два натуральных числа, a и b .

Шаг 1. Если $a < b$, перейти к шагу 4 (**Стоп**).

Шаг 2. Заменить a на $a - b$.

Шаг 3. Перейти к шагу 1.

Шаг 4. Стоп.

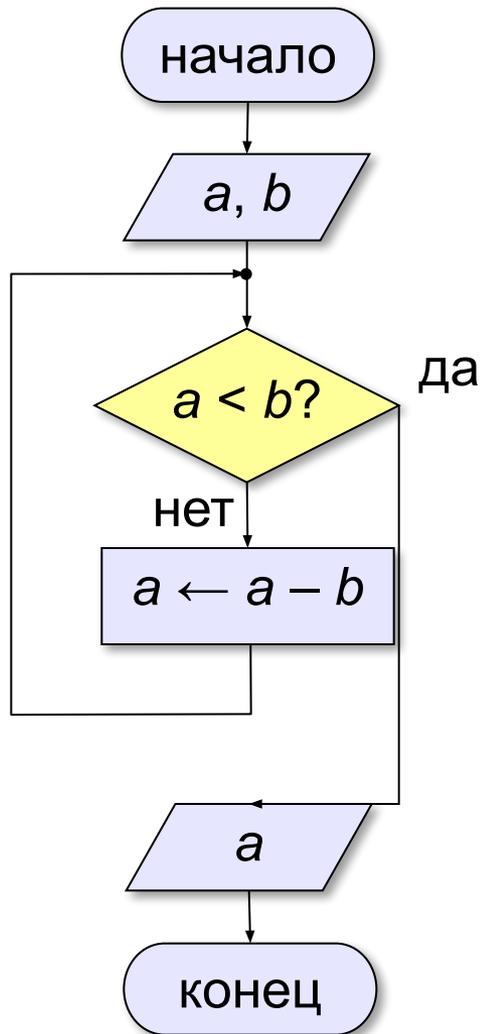
Результат: значение a .



▪ не все знают русский язык

Алгоритм «О»

Блок-схема:



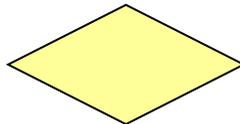
Условные обозначения



начало и конец алгоритма



ввод и вывод данных



условие (выбор)



операции с данными

присвоить a
значение $a - b$

Ручная прокрутка (трассировка)

Вход: два натуральных числа, a и b .

Шаг 1. Если $a < b$, перейти к шагу 4.

Шаг 2. Заменить a на $a - b$.

Шаг 3. Перейти к шагу 1.

Шаг 4. Стоп.

Результат: значение a .

	Действие	Условие верно?	a	b
1	Вход		19	5
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				

исходные данные



Где ответ?

Переменные

Переменная — это величина, значение которой можно изменять во время работы алгоритма.

Вход: два натуральных числа, a и b .

Шаг 1. Если $a < b$, перейти к шагу 4.

Шаг 2. Заменить a на $a - b$.

Шаг 3. Перейти к шагу 1.

Шаг 4. Стоп.

Результат: значение a .

$a \leftarrow a - b$

или

$a := a - b$

присваивание
значения

Языки программирования

Программа — это алгоритм, записанный на языке, понятном компьютеру.

 Какой язык понимает компьютер?

Алгоритм «О»:

```
101110000000111100000000
101110110000010000000000
0011101111000011
0111110000000100
0010101111000011
1110101111111000
1100110100100000
```

 Что плохо?

 ■ сложно писать и понимать программы

Язык ассемблера

Машинные коды:

```

101110000000111100000000
101110110000010000000000
0011101111000011
0111110000000100
0010101111000011
1110101111111000
1100110100100000

```

Язык ассемблера:

```

mov ax, 15
mov bx, 4
m:   cmp ax, bx
     jl end
     sub ax, bx
     jmp m
end: int 20h

```

Ассемблер — это программа, которая переводит символьную запись команд в машинные коды.



Машинные коды и язык ассемблера – это языки низкого уровня (машинно-ориентированные)!



▪ непереносимость программ

зависят от
процессора!

Языки высокого уровня

- 1) легко понимаются человеком
- 2) не «привязаны» к командам конкретного процессора

Школьный алгоритмический язык:

```
цел а, b
```

```
а:=15
```

```
b:=4
```

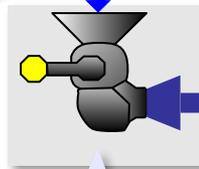
```
нц пока а>=b
```

```
а:=а-b
```

```
кц
```



Как процессор поймёт?



Транслятор (переводчик) — это программа, которая переводит программу на языке высокого уровня в машинные коды.

Языки высокого уровня

1957: FORTRAN = FORmula TRANslator
для решения научных задач

1972: C (Д. Ритчи, К. Томпсон)

↳ **C++, C#, Java, JavaScript, ...**

1991: Python (Г. ван Россум)

Для программирования сайтов:

PHP, JavaScript

Логическое программирование:

Prolog

Учебные языки:

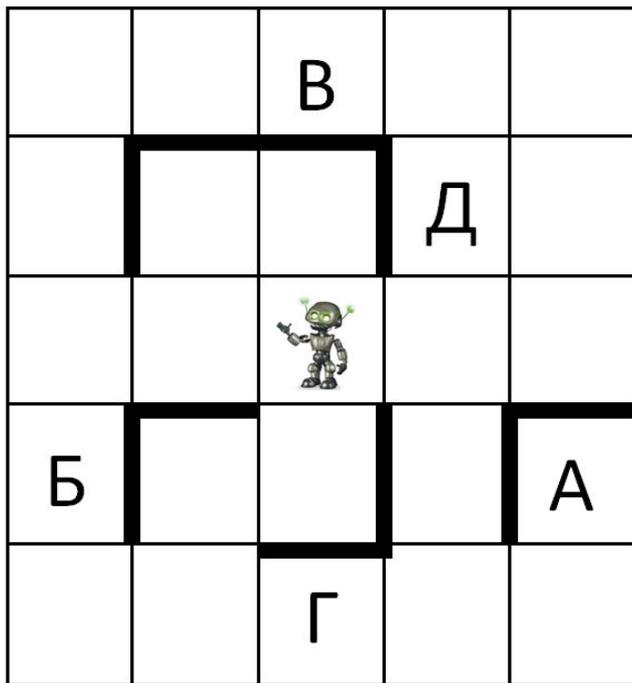
BASIC, Паскаль, Школьный алгоритмический язык

Управление исполнителями

§ 31. Примеры исполнителей

Формальный исполнитель

Формальный исполнитель — это исполнитель, который одну и ту же команду всегда понимает однозначно и выполняет одинаково.



СКИ Робота

1. вверх
2. вправо
3. вниз
4. влево

443 → Б

2114 → В

?

Куда?

23321 → А

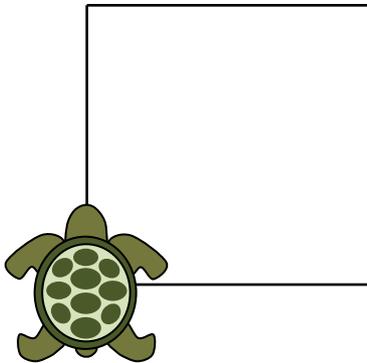
?

Как иначе?

2334 → Г

21 → Д

Исполнитель Черепаха



вперед 30

вправо 90

вперед 30

вправо 90

вперед 30

вправо 90

вперед 30

вправо 90

шагов

градусов



Как нарисовать окружность?

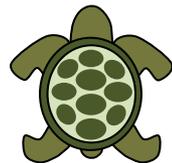
$$= \frac{360^\circ}{4}$$

число
сторон

повтори 4 [вперед 30 вправо 90]

повтори 12 [вперед 50 вправо 45]

повтори 10 [вперед 50 вправо 60]



Исполнитель Черепаха

повтори 4 [вперед 30 вправо 45]

незамкнутая ломаная

повтори 45 [вперед 30 вправо 45
вправо 45]

повтори 12 [вправо 15 вперед 30
вправо 45]

повтори 5 [вправо 15 вперед 30
вправо 15]

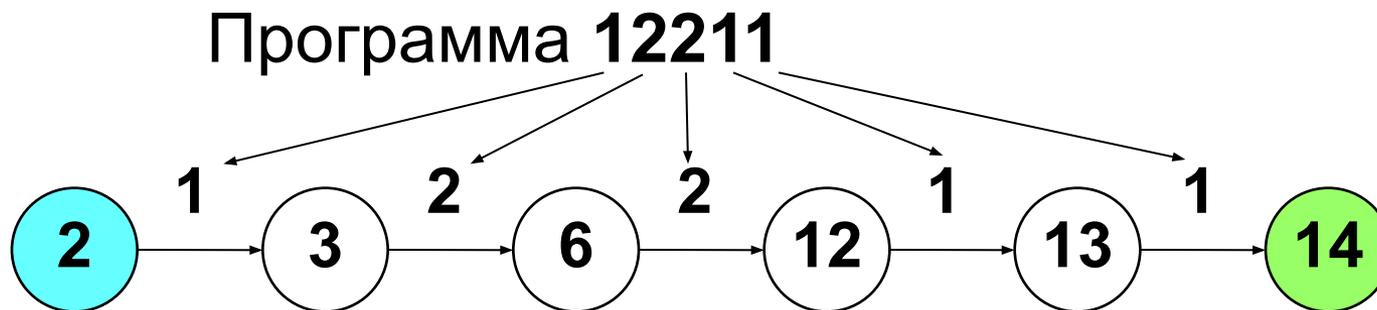
повтори 15 [вправо 80 вперед 30
влево 35]

Исполнитель Удвоитель

Работает с одним числом и умеет выполнять с ним две операции (команды):

1. прибавь 1
2. умножь на 2

Программа – это последовательность номеров команд, которые нужно выполнить.



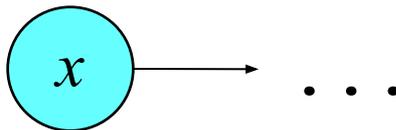
начальное
число

результат

Исполнитель Удвоитель

1. прибавь 1

2. умножь на 2



Какие числа можно получить?

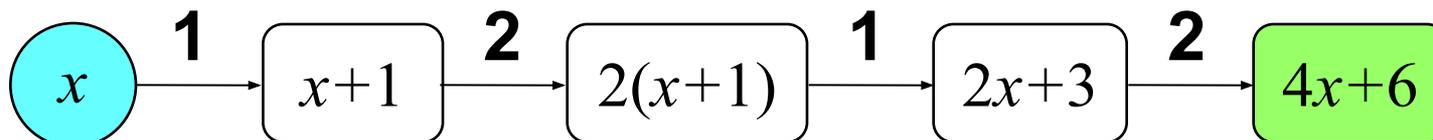
• при целом $x \geq 0$

$x, x+1, x+2, \dots$

• при целом $x < 0$

любые целые

Программа **1212**



Могли ли получить 36? а 34?

Исполнитель Шифровальщик

Если цепочка символов начинается с гласной буквы, Шифровальщик переставляет последнюю букву в начало слова, а если с согласной, то меняет местами первую и вторую буквы.

согласная

Этот алгоритм применили к слову **КОТИК**. Какое слово получилось?

КОТИК → **ОКТИК**

Этот алгоритм **дважды** применили к слову **КОТИК**. Какое слово получилось?

КОТИК → **ОКТИК** → **КОКТИ**

Исполнитель Шифровальщик

Если в цепочке символов чётное количество букв, Шифровальщик добавляет в середину слова букву Я, а если нечётное – удваивает среднюю букву.

Этот алгоритм применили к слову **КОТИК**. Какое слово получилось?

КОТИК → **КОТТИК**

Этот алгоритм **дважды** применили к слову **КОТИК**. Какое слово получилось?

КОТИК → **КОТТИК** → **КОТЯТИК**

Исполнитель Шифровальщик

АБВГДЕЁЖЗИКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

А→Б Б→В



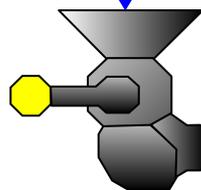
Что делать с Я?

Я→А

ПРИВЕТ ВАСЯ

П→Р

Р→С



РСКГЁУ ГБТА

Расшифруйте:

АВМПЛП ← ЯБЛОКО

НПСЛПГЭ ← МОРКОВЬ

ЛМАЛТБ ← КЛЯКСА

Шифр Цезаря

Управление исполнителями

§ 32. Оптимальные программы

Что такое оптимальная программа?

Оптимальная программа — это самая лучшая программа по какому-то показателю.



Как сравнить две программы?

Напишите две программы для Удвоителя:

$3 \rightarrow \dots \rightarrow 7$



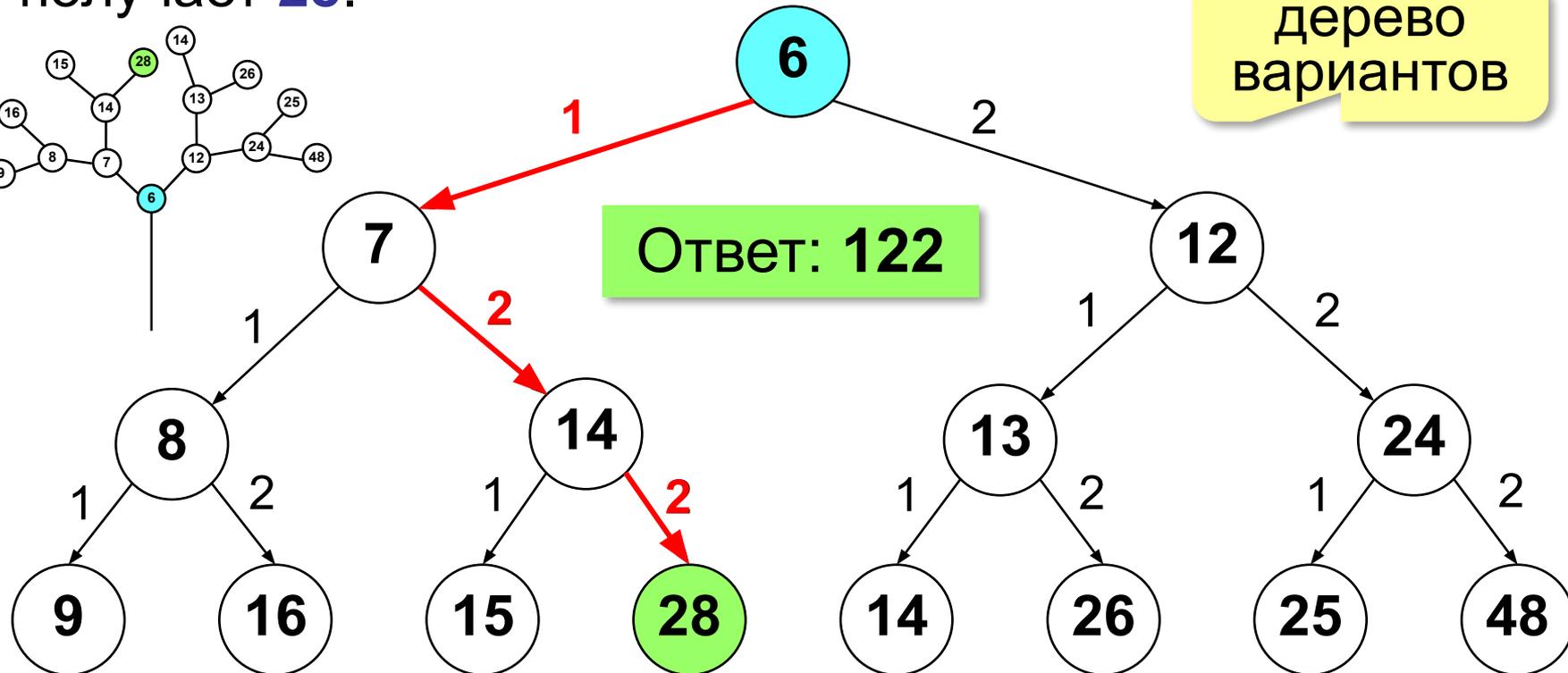
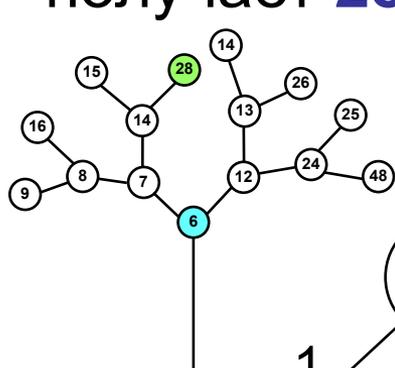
Всегда ли оптимальная программа лучше других по всем критериям?

Составление программы

Используя команды:

1. прибавь 1
2. умножь на 2

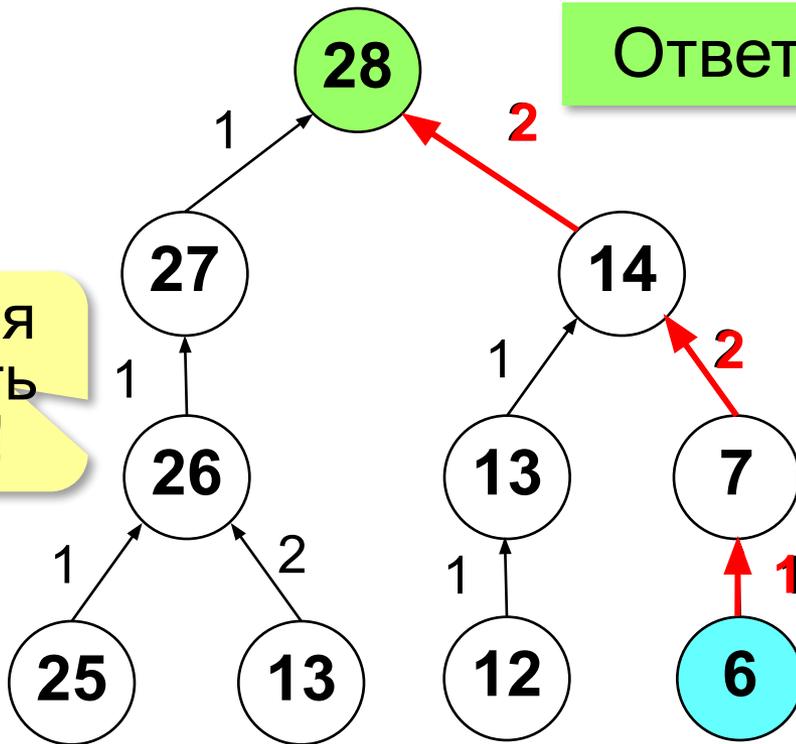
написать самую короткую программу, которая из **6** получает **28**.



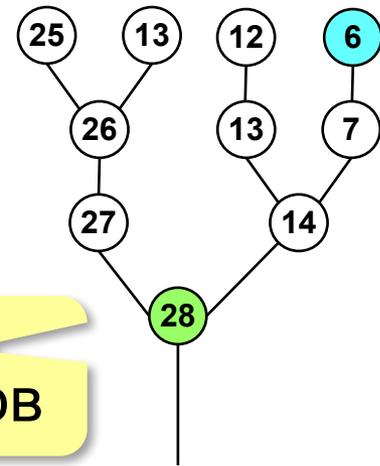
Составление программы (с конца)

Ответ: 122

нельзя
делить
на 2!



дерево
вариантов



Почему решение
«с конца» короче?



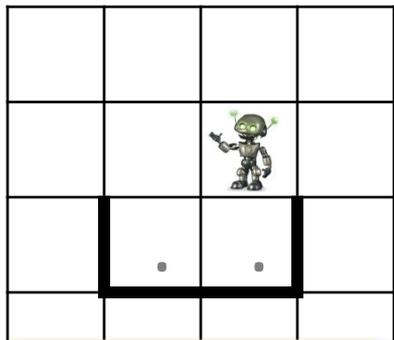
Решение «с конца» короче, если в списке команд есть **необратимая операция** (каждое целое число можно умножить на 2, но не каждое делится на 2)!

Управление исполнителями

§ 33. Линейные алгоритмы

Что такое линейный алгоритм?

В линейном алгоритме команды выполняются в том порядке, в котором они записаны.



нужно
закрасить

служебные
(зарезервированные)
слова языка

СКИ Робота:
закрасить

использовать Робот

алг **Переход**
нач

вниз

закрасить

влево

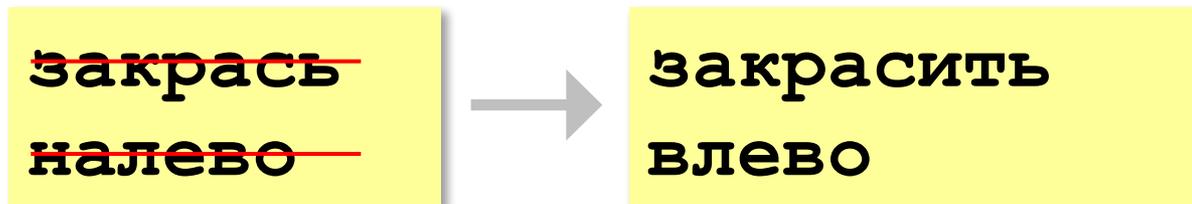
закрасить

кон

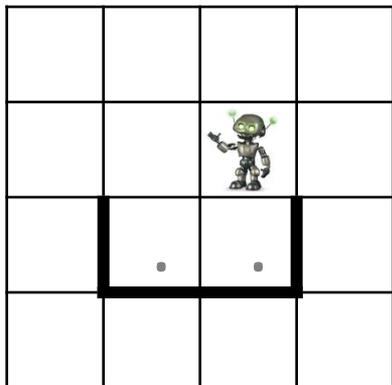
подключить
исполнителя

Ошибки в программах

Синтаксические: исполнитель не понимает команду, так как она неверно записана.



Логические: исполнитель понимает и выполняет команды, но делает не то, что нужно.

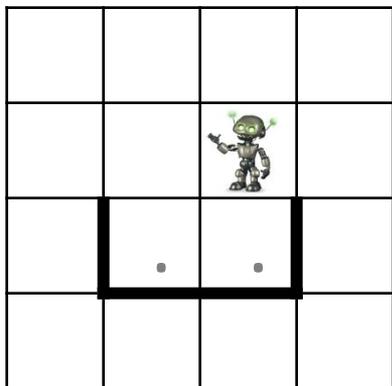


закрасить
влево
закрасить

Ошибки в программах



Логические ошибки могут привести к **отказу!**



вниз
закрасить
вправо
закрасить

СТОЛКНОВЕНИЕ
СО СТЕНКОЙ

При вычислениях: **деление на 0.**

Отладка – это поиск и исправление ошибок в программе.

F8 – выполнение по шагам.

Вычислительные задачи

Задача. Сколько километров проехал автомобиль за **2 часа**, если его средняя скорость равна **60 км/ч**?

Массовость: решаем « в буквах ».

время – t , скорость – v , расстояние – S



Вход: v, t .

Шаг 1. $S \leftarrow v \cdot t$.

Результат: значение S .



Программа линейная?

Вычислительные задачи

алг Путь

нач

вещ v , t , S

вывод "Введите скорость: "

ввод v

вывод "Введите время: "

ввод t

$S := v * t$

вывод "

кон

вещественные – могут
быть с дробной частью!

переменные

```
>> 13:21:47 - Новая программа - Начало выполнения
Введите скорость: 60
Введите время: 2
Расстояние: 120.0
>> 13:21:52 - Новая программа - Выполнение завершено
```



Это решение «в буквах»!

Управление исполнителями

§ 34. вспомогательные алгоритмы

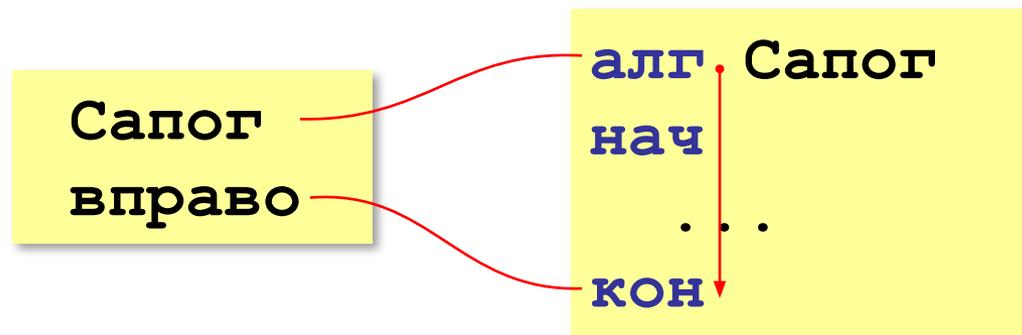
Вспомогательные алгоритмы

Вспомогательный алгоритм решает отдельную задачу и может быть использован при решении более сложных задач.

- чтобы он выполнялся, его нужно вызвать:

Сапог

- **возврат:** после завершения его работы управление передаётся следующей команде вызывающего алгоритма



F7 – по шагам с входом в процедуры.

Два метода составления программ

1. Последовательное уточнение («сверху вниз»)

сначала:

```
алг Два сапога  
нач  
    Сапог  
    вправо; вправо  
    вправо  
    Сапог  
кон
```

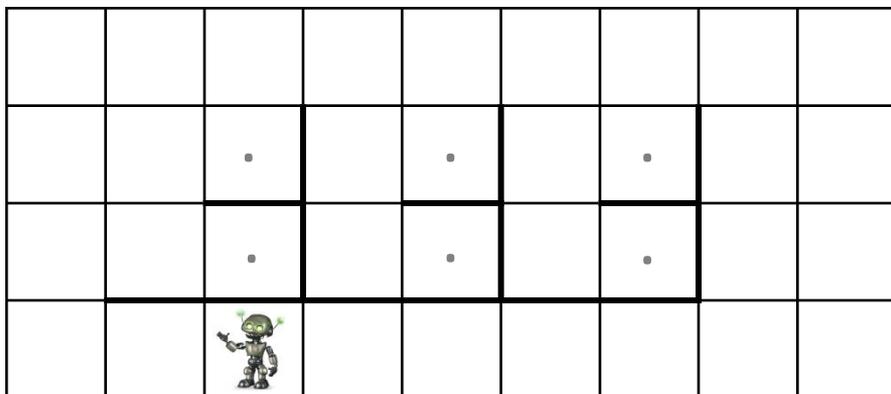
ПОТОМ:

```
алг Сапог  
нач  
    ...  
кон
```

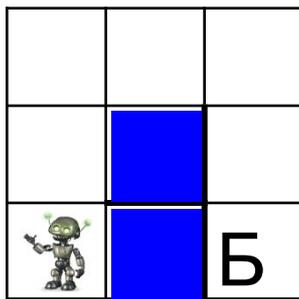
выделили части задачи,
для которых будем
писать процедуру

Два метода составления программ

2. «Снизу вверх» – сначала составить процедуры, потом собрать основную программу.



процедура:



алг Пара

нач

вправо

закрасить

влево; вверх

вправо

закрасить

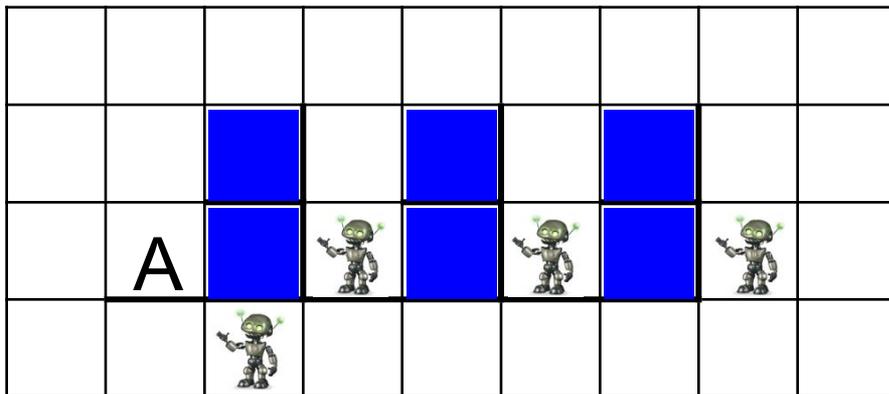
вверх; вправо

вниз; вниз

кон

Проектирование «снизу вверх»

Сборка основной программы:



алг ТриПары

нач

влево ; влево

вверх ; вправо

Пара

Пара

Пара

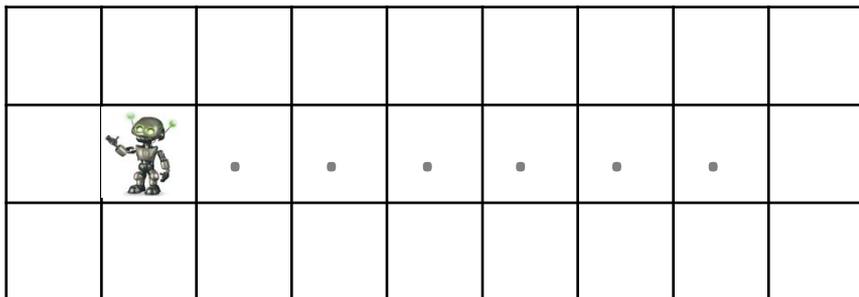
кон

привести в удобную
начальную точку

Управление исполнителями

§ 35. Циклические алгоритмы

Что такое циклический алгоритм?



Цикл – это многократное выполнение некоторой последовательности действий.

начало
цикла

нц 6 раз

вправо
закрасить

тело
цикла

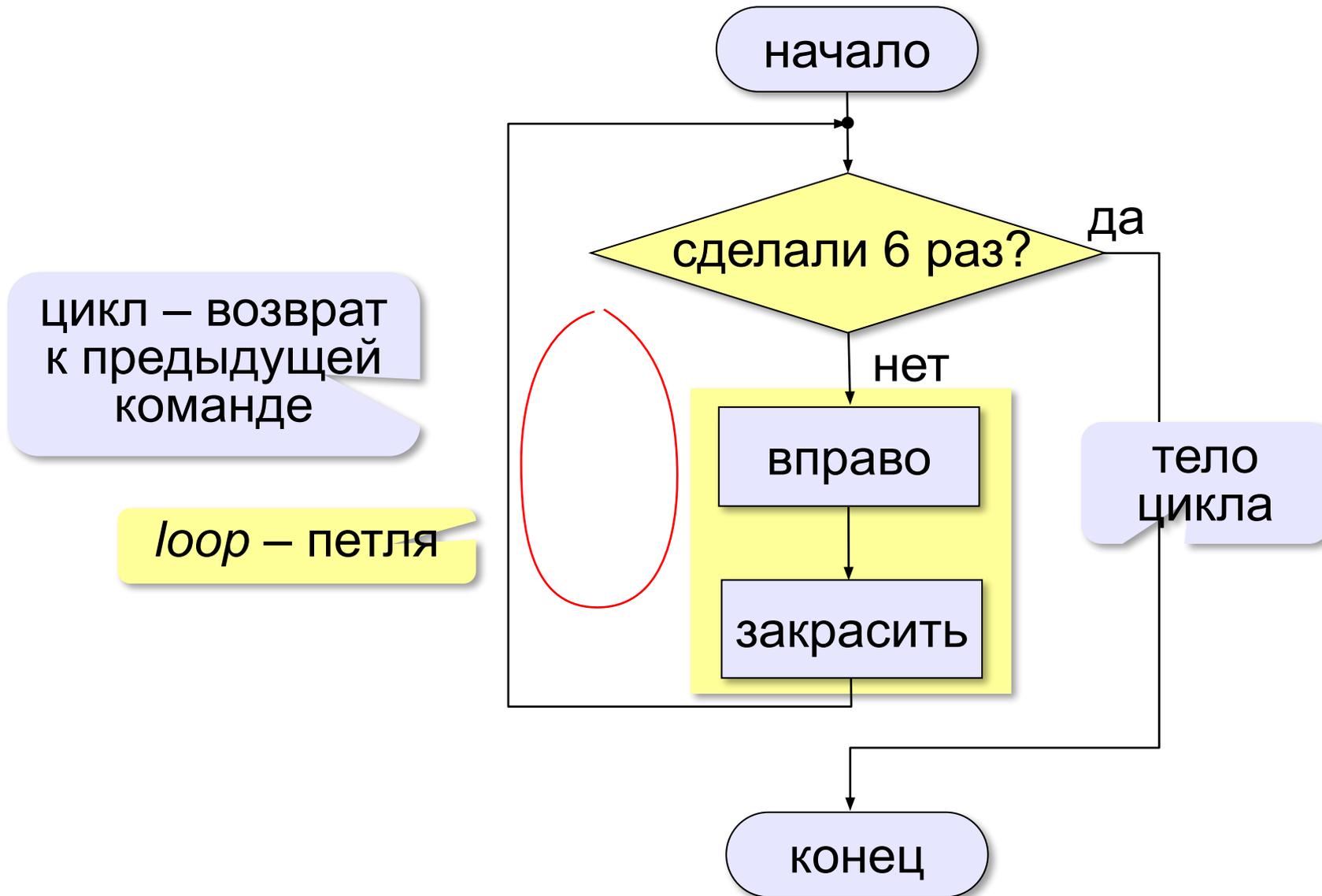
конец
цикла

кц



А если ряд из 6000 клеток?

Блок-схема циклического алгоритма



Выбор начального положения

А		Б		В				
	Г	Д	
Е		Ж		З				



Куда привести
Робота перед
началом цикла?

нц 6 раз

вправо

закрасить

кц

в клетку Г

нц 6 раз

закрасить

вправо

кц

в клетку Д

Вложенные циклы

		A	
	B	
		
		
	V							

нц 4 раз

| закрасить ряд

| к следующему ряду

кц

комментарии –
пояснения для
человека

| закрасить ряд

нц 6 раз

вправо

закрасить

кц

| к следующему ряду

вниз

нц 6 раз

влево

кц



Это циклы!

Вложенные циклы

		A	
	Б	
		
		
	В							

Вложенный цикл – это цикл внутри другого цикла.

нц 4 раз

| закрасить ряд

нц 6 раз

вправо

закрасить

кц

| к следующему ряду

вниз

нц 6 раз

влево

кц

кц



Где остановится Робот?

Управление исполнителями

§ 36. Переменные

Зачем нужны переменные?

		.	.				
	Б	.	.	.			
			
		
	В						

длина ряда –
величина
переменная

N

$N := 2$

нц N раз
вправо
закрасить

кц

вниз

нц N раз

влево

кц

?

Как меняется N ?

начальное
значение

изменение с
каждым шагом

$N := N + 1$

Использование переменных

цел N

N := 2

нц 4 раз

нц N раз

вправо

закрасить

кц

вниз

нц N раз

влево

кц

N := N + 1

кц

объявление
переменной

- тип переменной:
 - цел** – целая
 - вещ** – вещественная
 - лог** – логическая
 - лит** – строка символов
- допустимые операции
- сколько места выделить в памяти

следующий
ряд на 1 клетку
длиннее



Что плохо?

Процедуры с параметрами

параметр

			.	
		.	.	
	.	.	.	
	.	.	.	
	.	.	.	
				

Если все ряды одинаковые (4 клетки):

```

алг Ряд
нач
  нц N раз
    вверх
    закрасить
  кц
кон
  
```

меняется!

! Это переменная!

? Что плохо?

Использование:

```

алг Трапеция
нач
  Ряд (5) | при N = 5
  Ряд (4) | при N = 4
  Ряд (3) | при N = 3
кон
  
```

добавить переход к началу следующего ряда!

Управление исполнителями

§ 37. Циклы с условием

Что такое цикл с условием?

Вход: два натуральных числа, a и b .

Шаг 1. Если $a < b$, перейти к шагу 4.

Шаг 2. Заменить a на $a - b$.

Шаг 3. Перейти к шагу 1.

Шаг 4. Стоп.

Результат: значение a .



Это цикл?



Число повторений известно?



Когда завершится?

$a < b$



При каком условии продолжается?

$a \geq b$

Логические команды

Подойти к стене:



Как управлять с пульта?
Что нужно уметь определять?

Логическая команда — это запрос, на который исполнитель отвечает «да» или «нет».

сверху стена

справа стена

снизу стена

слева стена

сверху свободно

справа свободно

снизу свободно

слева свободно

логическое
значение

Обратная связь — это данные, которые передаются от датчиков к управляющему устройству.

Цикл с условием

Подойти к стене:



алг До стены

нач

нц пока **слева свободно**

влево

кц

кон

?

А если нет
стенки?

цикл выполняется,
пока условие
истинно

Зацикливание — это ситуация, когда цикл выполняется бесконечно.

?

А если Робот рядом со стеной?

Вложенные циклы

4 ряда неизвестной длины:

	.	.			.	
	
	
	
	Б					

Закрасить ряд:

нц пока **справа свободно**
вправо
закрасить
кц

нц 4 раз

| подзадача 1

| подзадача 2

кц



Что это за подзадачи?

Перейти к следующему:

нц пока **слева свободно**
влево
кц
вниз



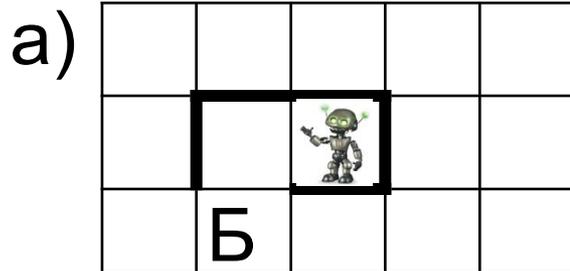
Что плохо?

Управление исполнителями

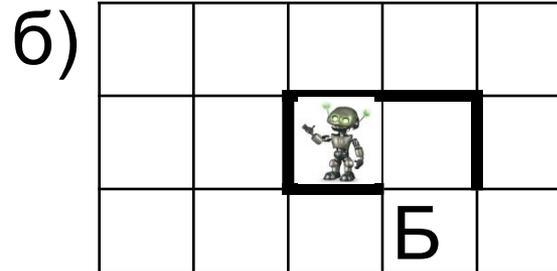
§ 38. Разветвляющиеся алгоритмы

Что такое разветвляющийся алгоритм?

Привести Робота в клетку Б



влево
вниз



вправо
вниз

условие

?

Как различить
два случая?

выполняется,
если условие
ЛОЖНО

если **слева свободно** то

влево
вниз

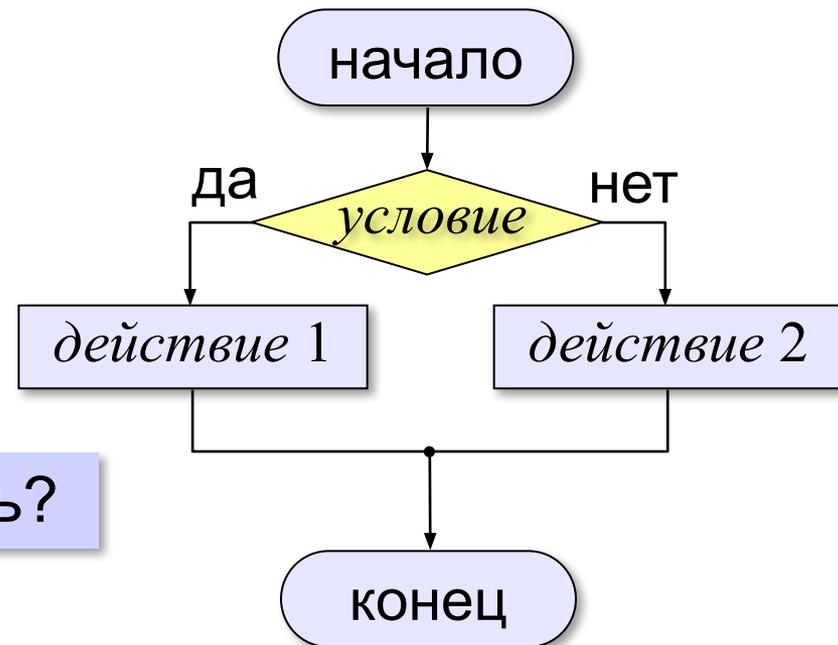
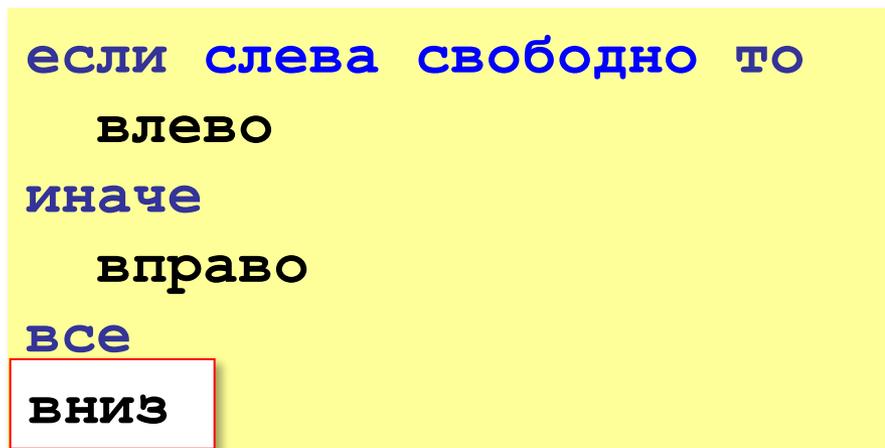
иначе

вправо
вниз

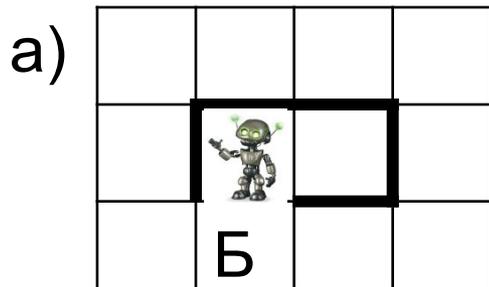
все

выполняется,
если условие
ИСТИННО

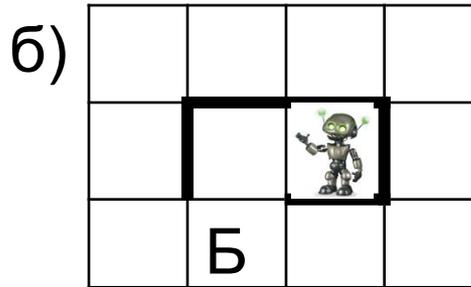
Разветвляющийся алгоритм



Ветвление в неполной форме



вниз



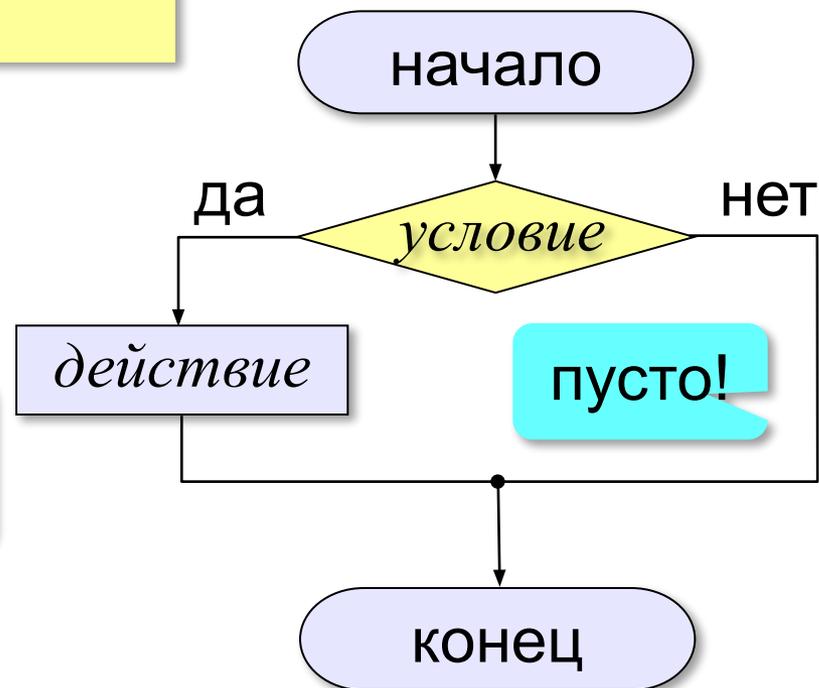
**влево
вниз**

? Как различить
два случая?

**если слева свободно то
влево**

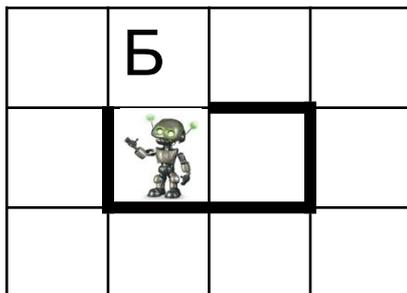
**все
вниз**

**иначе ничего
делать не нужно!**



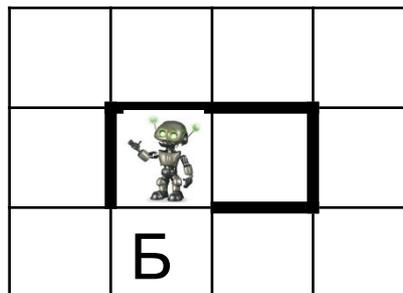
Вложенное ветвление

а)



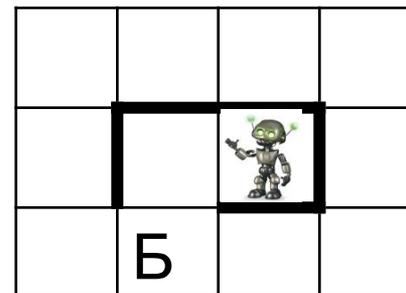
вверх

б)



вниз

в)



влево

вниз



Как отличить а от б и в?

если сверху свободно то а)

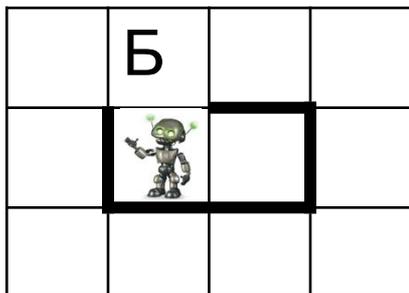


Как отличить б от в?

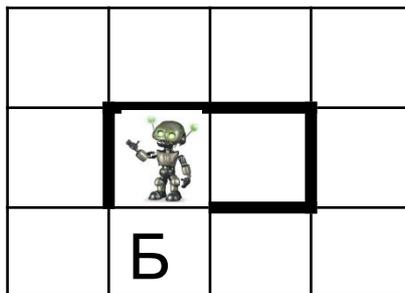
если снизу свободно то б)

Вложенное ветвление

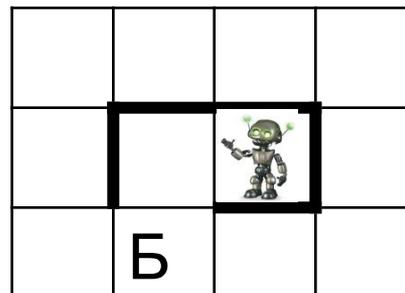
а)



б)



в)



если **сверху** свободно то
 | **работаем с задачей а**
 иначе

если **снизу** свободно то
 | **работаем с задачей б**
 иначе
 | **работаем с задачей в**
все

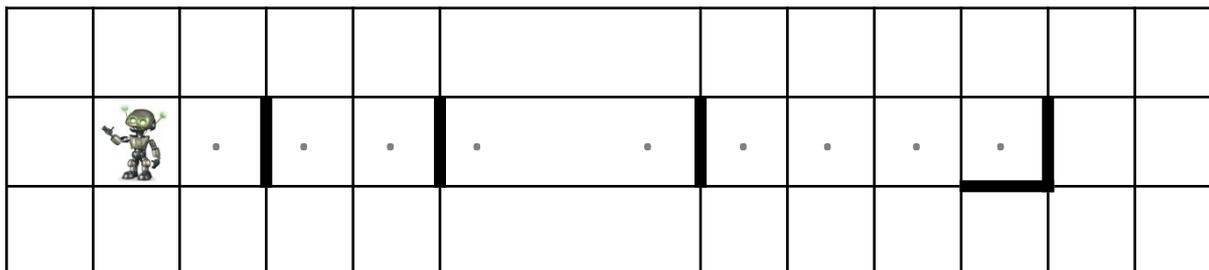
все

ВЛОЖЕННОЕ
 ВЕТВЛЕНИЕ!

Управление исполнителями

§ 39. Ветвления и циклы

Пример задачи



? Когда остановиться?

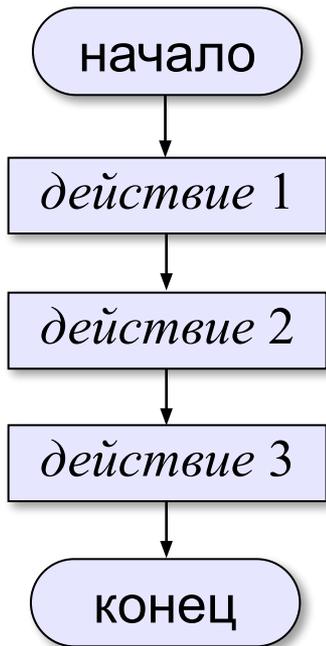
? Как различить два случая?

нц пока снизу свободно
 если справа свободно то
 вправо
 иначе
 вверх; вправо; вниз
 все
 закрасить
 кц

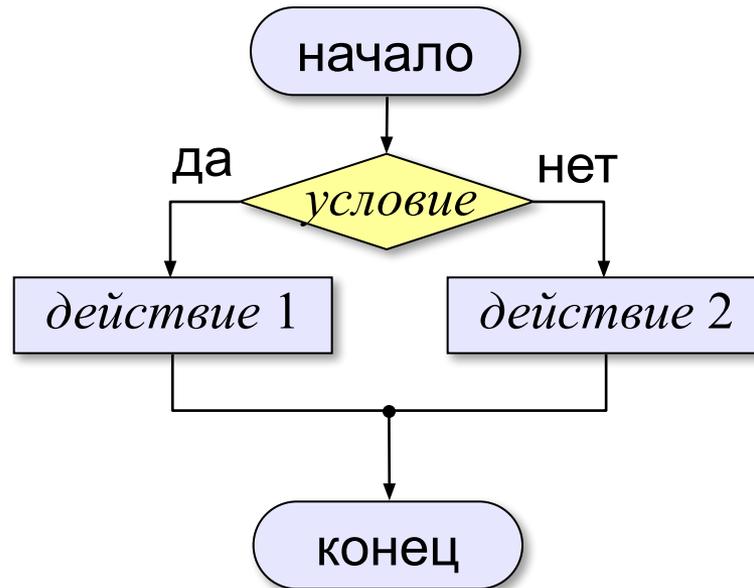
Базовые алгоритмические конструкции

Алгоритм решения любой задачи можно составить с помощью трёх базовых конструкций — **следования, ветвления и цикла.**

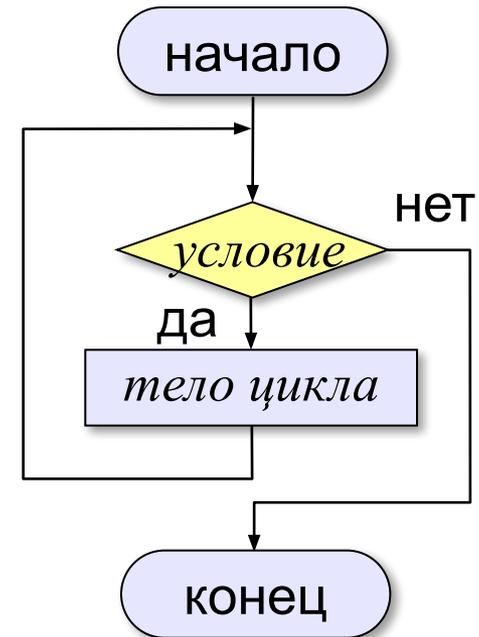
следование:



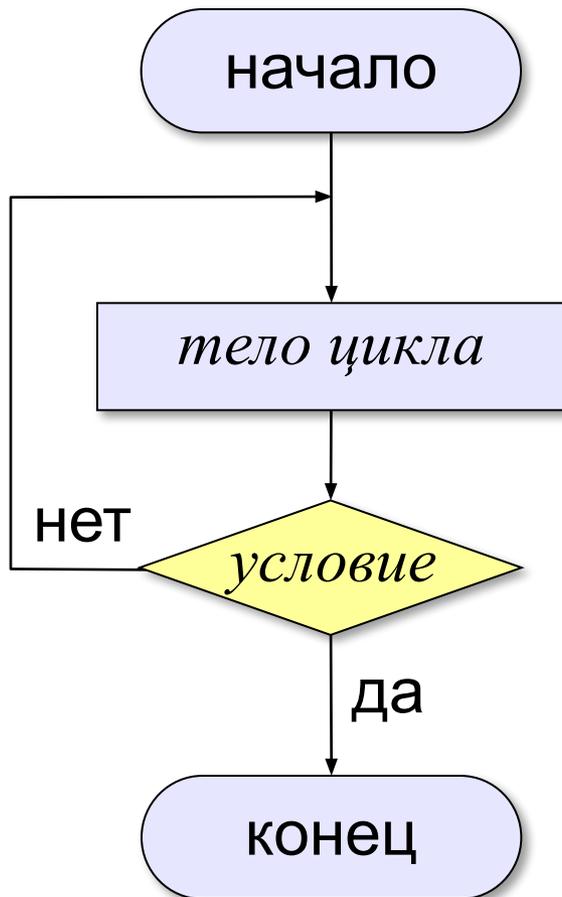
ветвление:



цикл:



Цикл с постусловием



? Может ли не выполниться ни разу?

? Что происходит, если условие истинно?

Пример: ввести число, которое обязательно должно быть положительным.

Анализ алгоритмов для Раздвоителя

1. вычти 1
2. раздели на 2

ТОЛЬКО ДЛЯ
ЧЁТНЫХ!

Алгоритм 1:

```
нц пока N не ноль
  вычти 1
кц
```



Что делают?

$N \rightarrow 0$

Алгоритм 2:

```
нц пока N не ноль
  если N - чётное то
    раздели на 2
  иначе
    вычти 1
  все
кц
```



Какой лучше?

- по длине?
- по скорости?

Конец фильма

ПОЛЯКОВ Константин Юрьевич

д.т.н., учитель информатики

ГБОУ СОШ № 163, г. Санкт-Петербург

kpolyakov@mail.ru

ЕРЕМИН Евгений Александрович

к.ф.-м.н., доцент кафедры мультимедийной

дидактики и ИТО ПГГПУ, г. Пермь

eremin@pspu.ac.ru

Источники иллюстраций

1. nasa.gov
2. intel.com
3. иллюстрации художников издательства «Бином»
4. авторские материалы