



Объекты алгоритмов



Ключевые слова

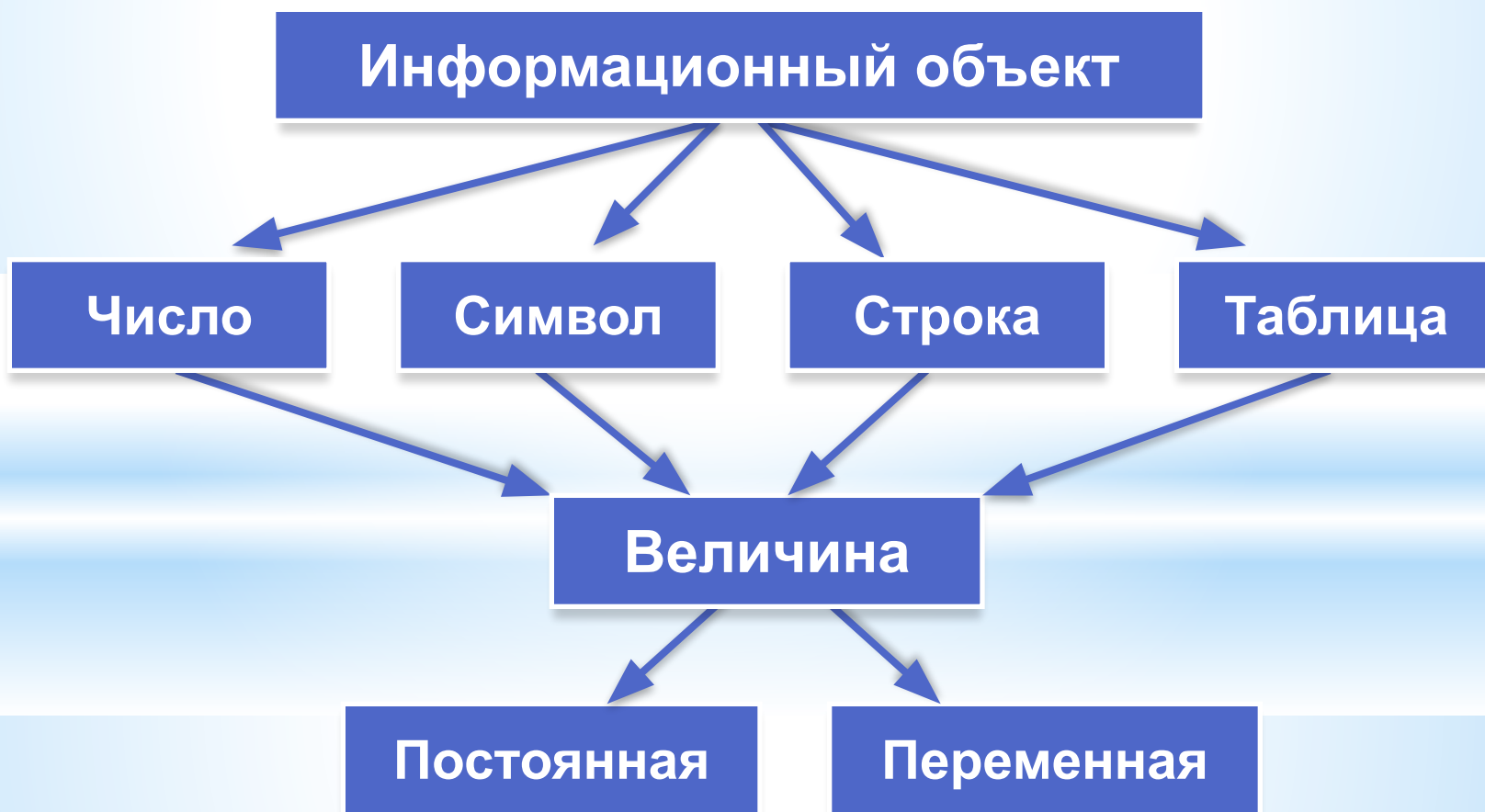
- **величина**
- **константа**
- **переменная**
- **тип**
- **имя**
- **присваивание**
- **выражение**
- **таблица**



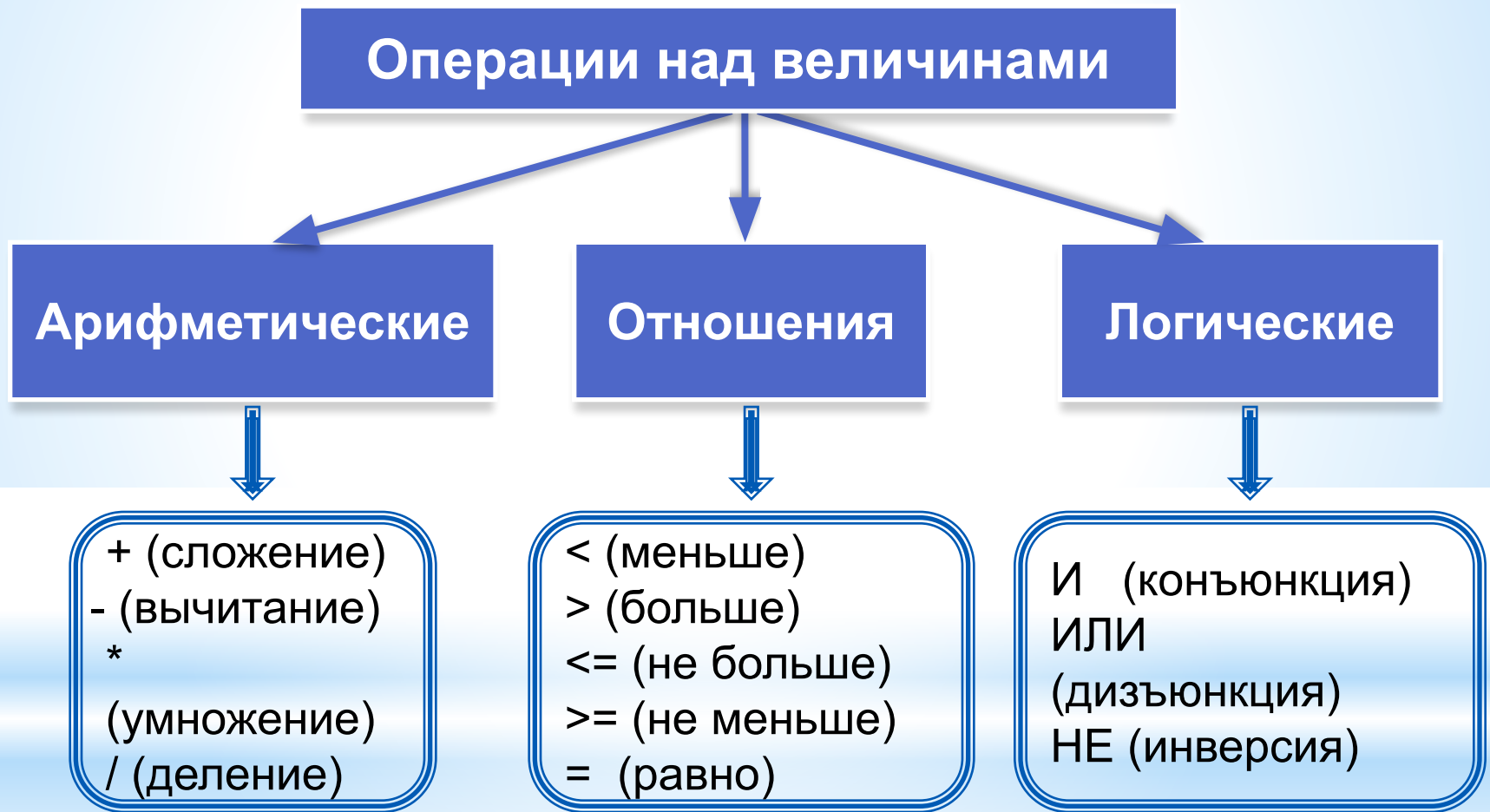
Величины

Алгоритмы описывают последовательность действий над некоторыми ***информационными объектами***.

Величина в информатике – это отдельный информационный объект.

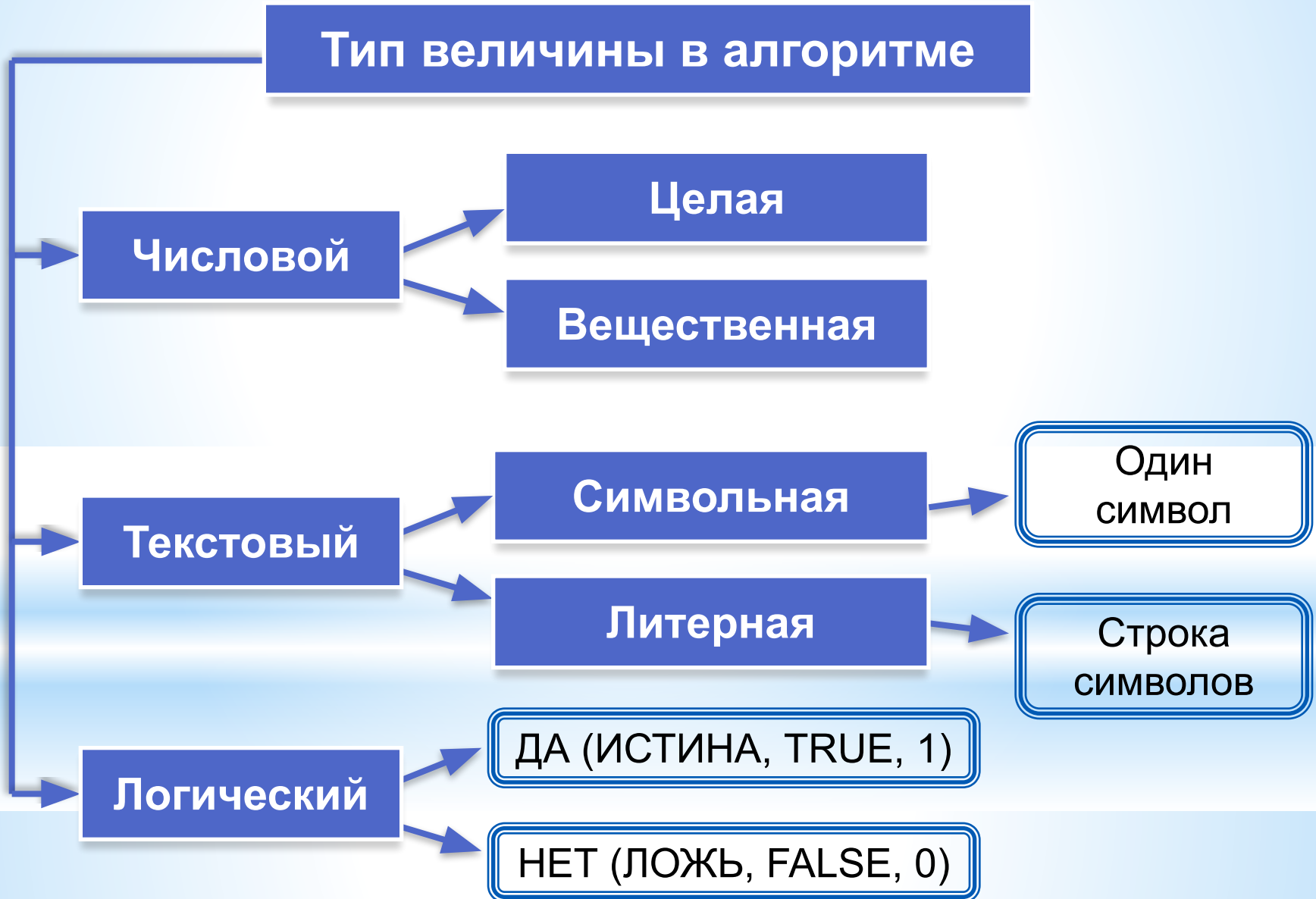


Операции над величинами

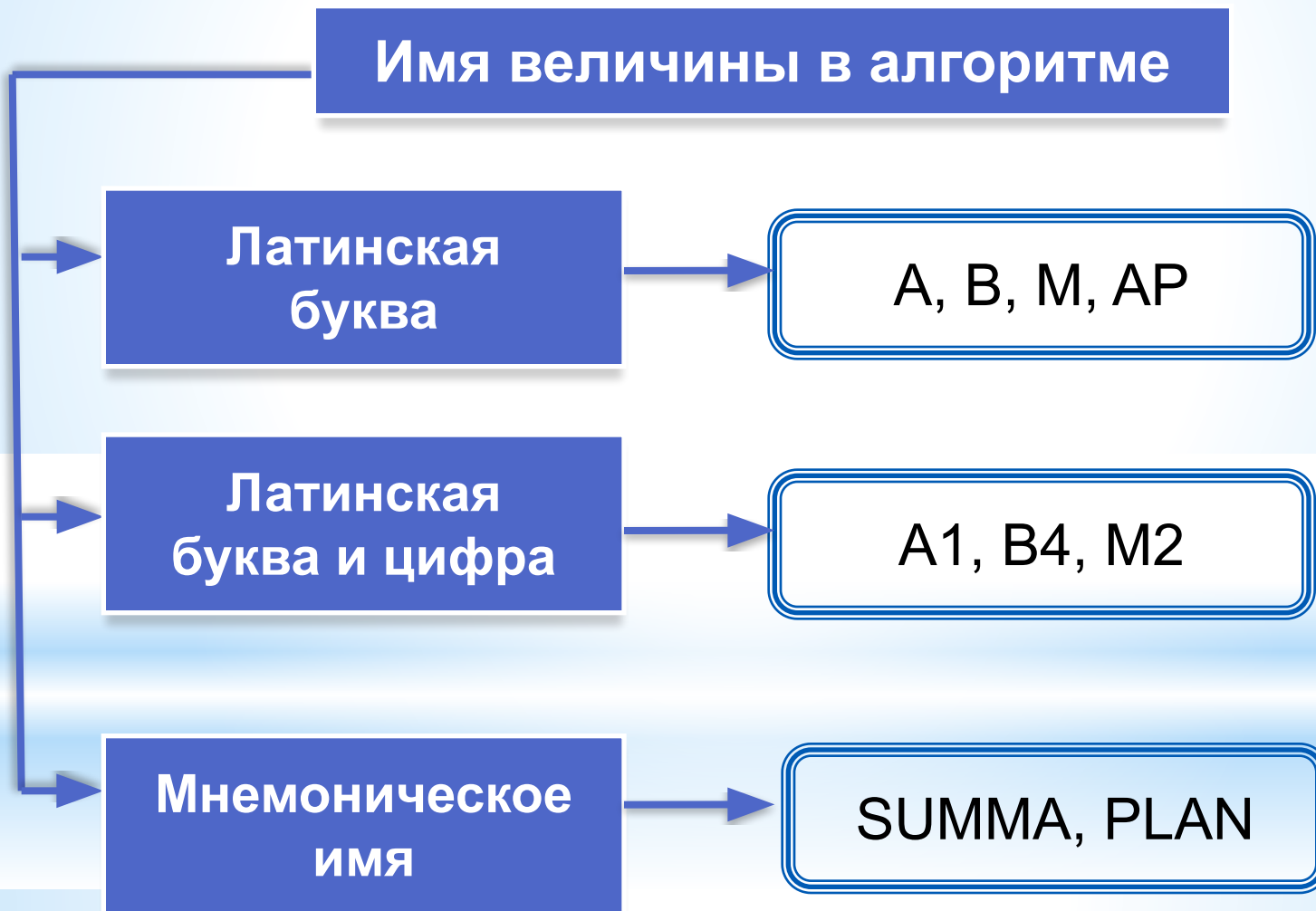


Операнды - объекты, над которыми выполняют операции.

Типы величин

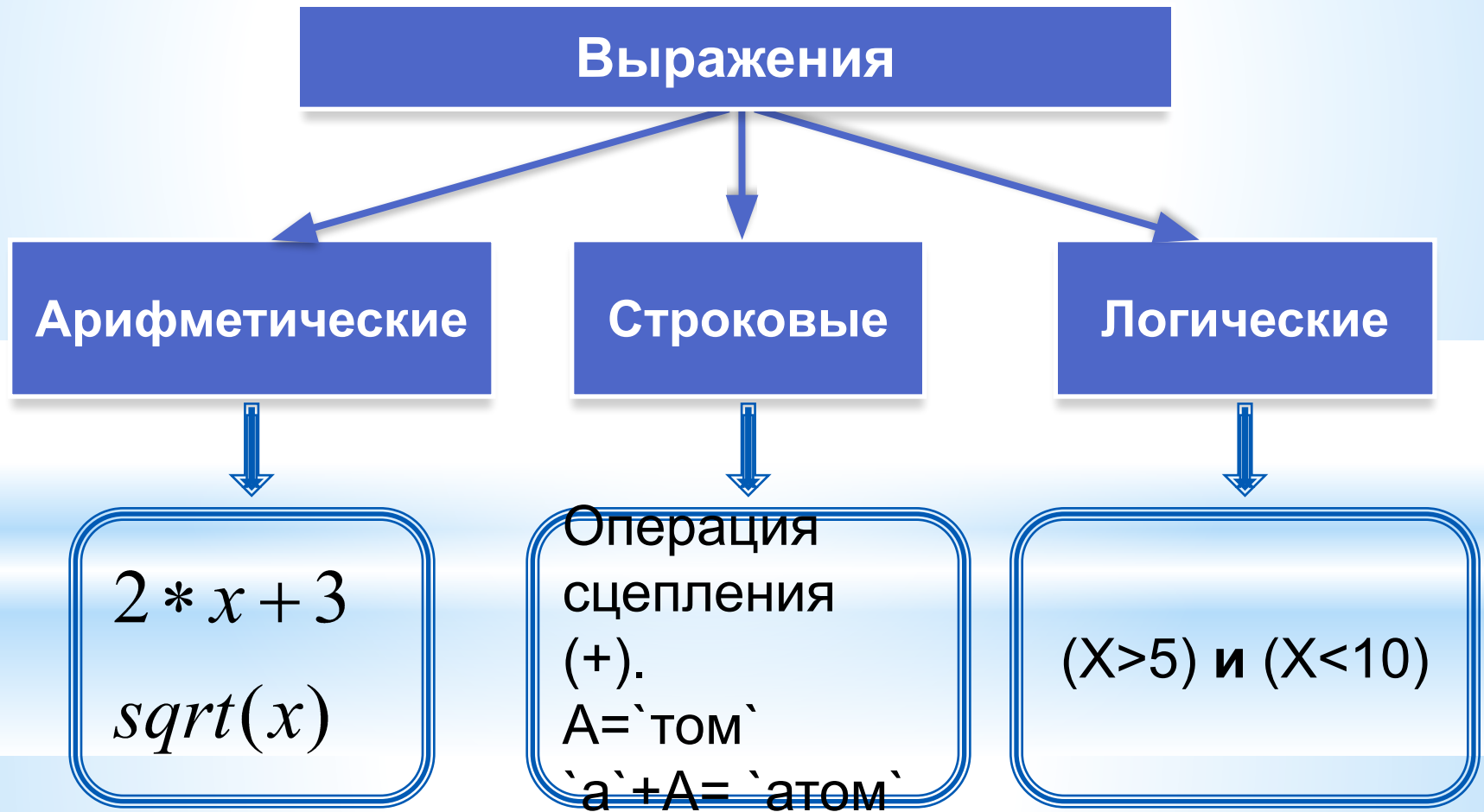


Имя величины



Выражения

Выражение - языковая конструкция для вычисления значения с помощью одного или нескольких операндов.



Команда присваивания

<имя переменной>:= <выражение>

Свойства присваивания

Пока переменной не присвоено значение, она остаётся неопределённой

Значение, присвоенное переменной, сохраняется до следующего присваивания

Если переменной присваивается новое значение, то предыдущее её значение теряется

В левой части команды присваивания **ВСЕГДА** указывается имя переменной, в правой части **МОЖЕТ** указываться:

const

арифметическое выражение

стандартная функция

Самое главное

Величина в информатике – это отдельный информационный объект (число, символ, строка, таблица и др.).

Величины делятся на:

постоянные - значения указываются в тексте алгоритма и не меняются в процессе его исполнения

переменные - значения меняются в процессе исполнения алгоритма.

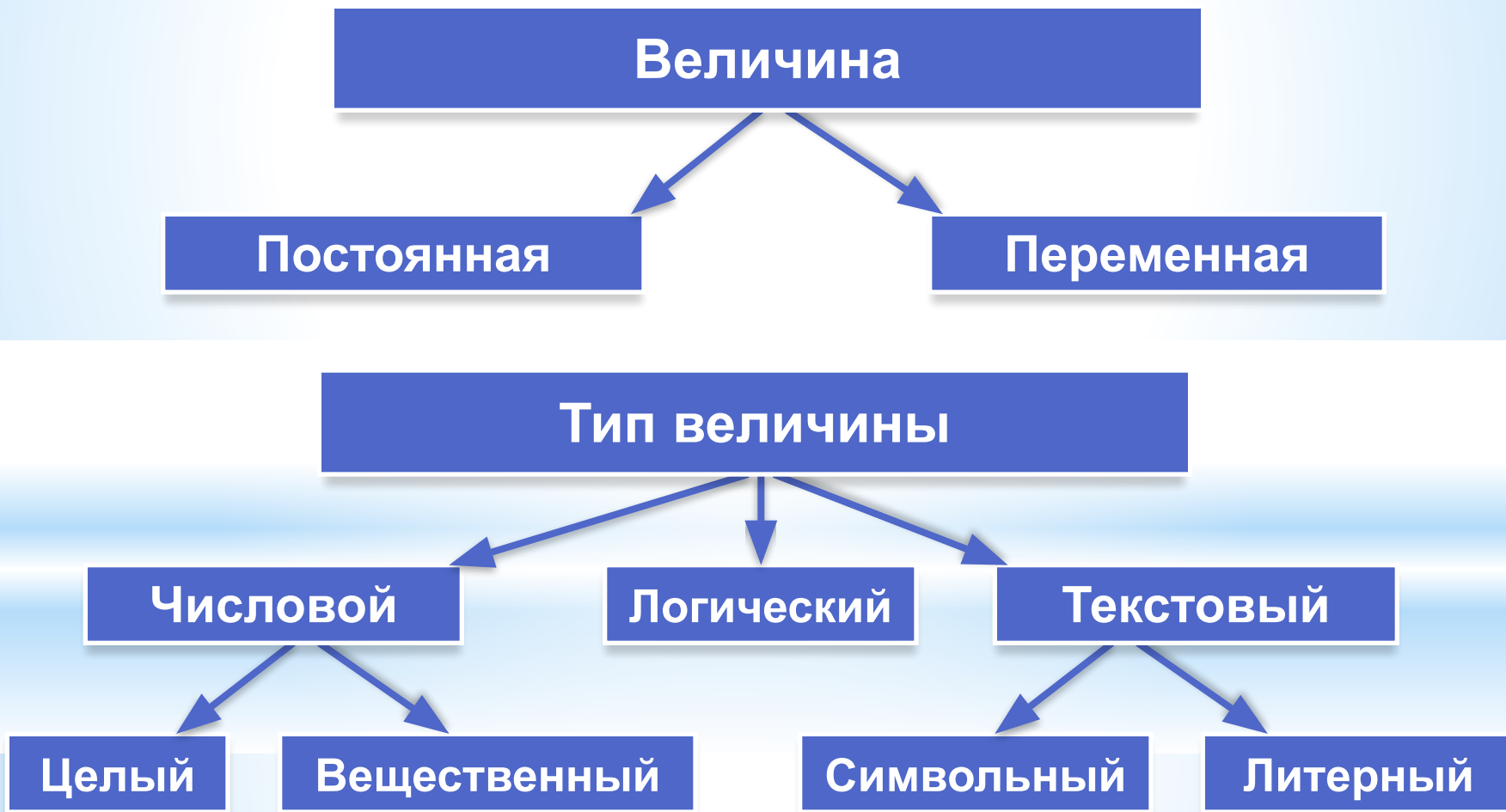
Тип величины: целый, вещественный, логический, символьный и литерный.

Для ссылок на величины используют их **имена** (идентификаторы). Имя величины может состоять из одной или нескольких латинских букв, из латинских букв и цифр.



Опорный конспект

Величина в информатике – это отдельный информационный объект (число, символ, строка, таблица и др.).



Опорный конспект



Команда присваивания

<имя переменной>:= <выражение>

