



ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Учитель информатики и ИКТ
ГОУ г.Москвы СОШ №310
«У Чистых прудов»
Цыбикова Т.Р.



Тема 5.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЦИКЛОВ





Циклы

- В своей практической деятельности человек постоянно сталкивается с задачами, при решении которых требуется многократно повторять одни и те же действия.
- Для составления алгоритмов решения таких задач используются команды повторения (циклы).



Рассмотрим следующий пример.

- Пусть требуется определить остаток от деления числа M на число N
(M и N - произвольные натуральные числа).
- Самый простой способ решения этой задачи заключается в следующем:
 - проверяем, не меньше ли M , чем N
(если $M < N$, то M и есть остаток от деления M на N);
 - Если $M \geq N$, то уменьшаем значение M на значение N , если не стало, то еще раз уменьшаем значение M на величину N и т. д.
- Эти две операции (сравнения и вычитания) повторяются до тех пор, пока очередное значение M не станет меньше значения N . Значение M в этот момент и будет остатком от деления заданных вначале чисел.

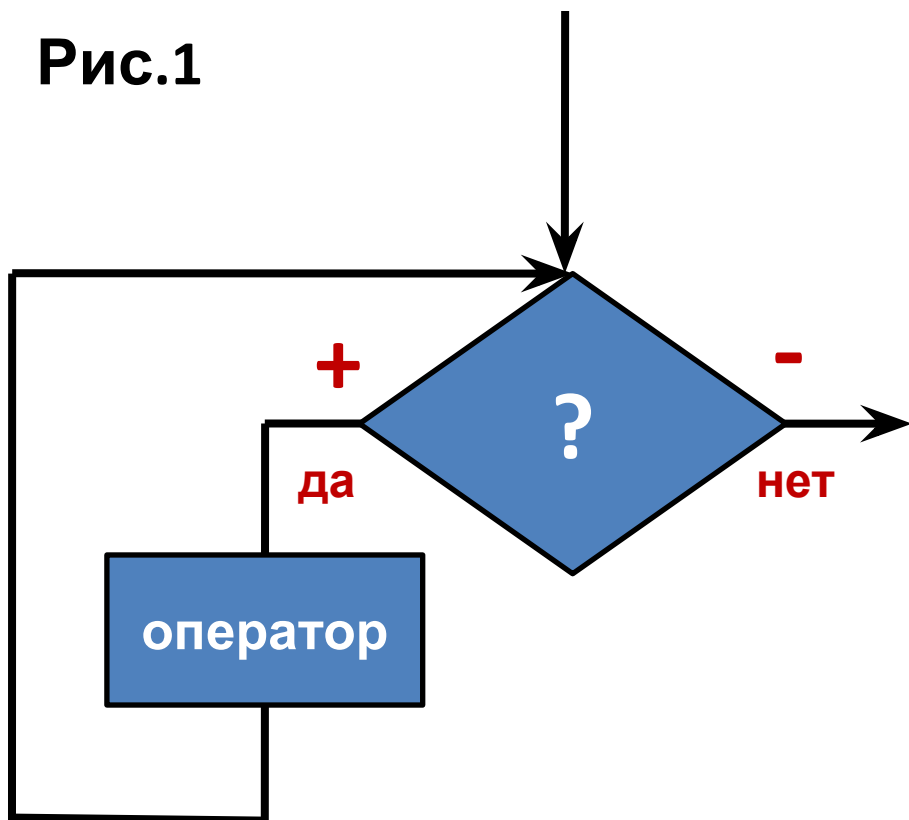


Повторяющиеся действия

- Как видно, в этом примере несколько раз повторяется одна и та же последовательность действий.
- Компьютер может заданное число раз выполнить одни и те же действия с разными данными. **Повторяющиеся действия в программировании называются циклом.**
- Если изобразить в виде блок-схемы, то получатся две разные структуры (**рис.1 и 2**).
- Цикл не может выполняться вечно, в этом случае нарушается свойство алгоритма решить задачу за конечное число шагов.
- Цикл заканчивается по какому-либо условию.
- Проверка этого условия может производиться **в начале** каждого повторяющегося шага, в этом случае цикл называется **пока**.
- При проверке условия **в конце** каждого шага цикл называется **до**.
- Разновидностью цикла до является цикл **пересчет**.

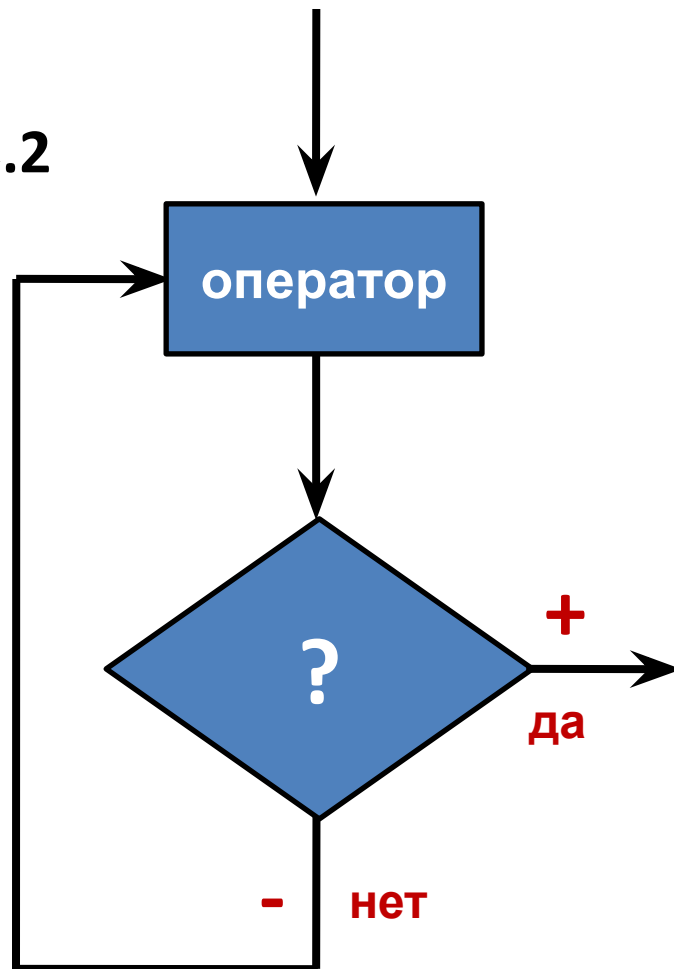
Циклические структуры

Рис.1



Цикл **пока**

Рис.2



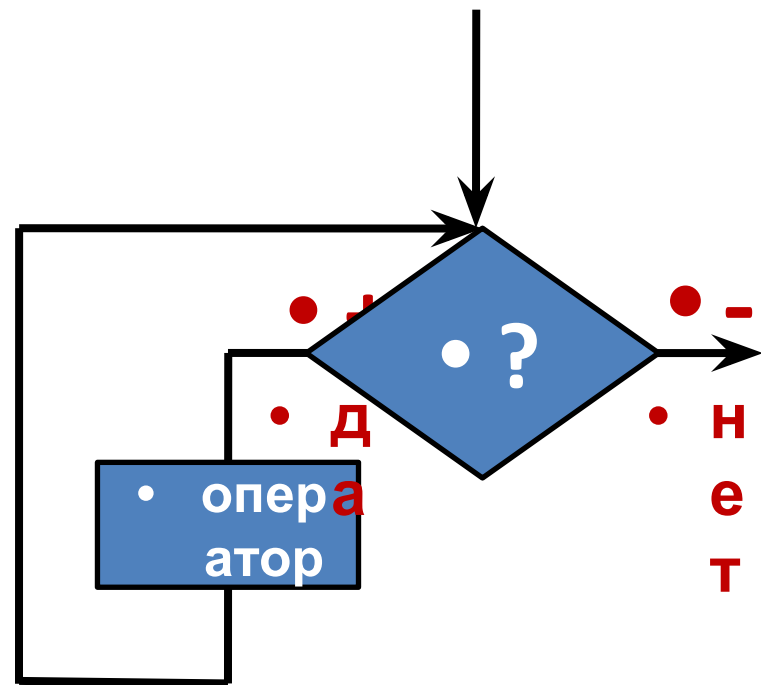
Цикл **до**

Циклические структуры

Цикл пока

- В цикле пока проверяется условие, и если оно выполняется, т.е. логическое выражение истинно, то выполняется оператор и снова проверяется условие.
- Записанное в цикле пока условие является условием продолжения цикла.
- Как только оно перестанет выполняться, цикл завершится.
- На рис.1 выход из ромба «+» (или да) означает выполнение условия цикла, «-» (или нет) – невыполнение.
- Цикл пока не выполнится ни разу, если условие при входе с структуру окажется ложным.

Рис.1



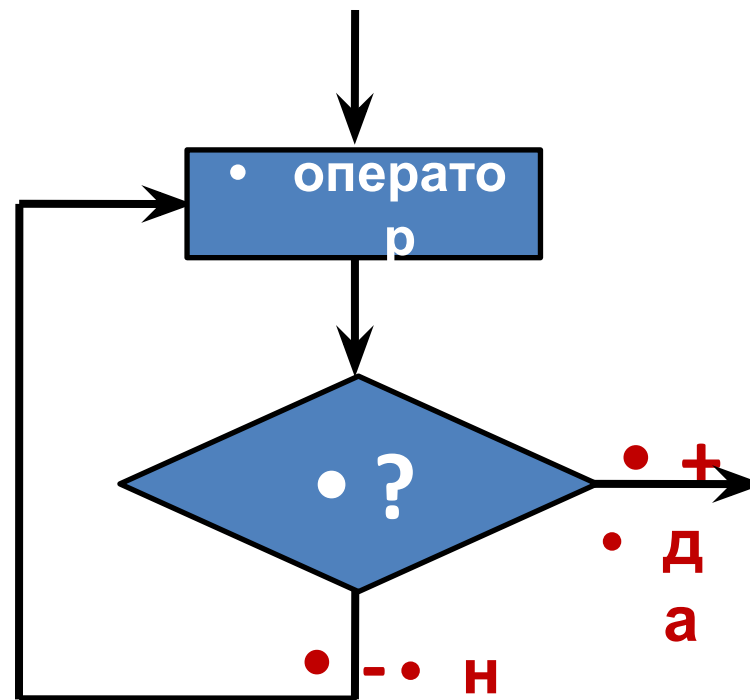
- Цикл пока

Циклические структуры

Цикл до

- Как правило, цикл **пока** содержит *условие повторения*, а цикл **до** условие *окончания работы цикла*.
- Обе структуры имеют один вход и один выход.
- Однако цикл **до** всегда выполняется хотя бы один раз, потому что условие проверяется после выполнения действия. Это затрудняет проверку правильности программы, поэтому лучше использовать цикл **пока**.
- Оператор в цикле может быть простым или составным, заключенным в операторные скобки.
- В этом случае в цикле могут повторяться несколько операторов, а не один.

Рис.2



- Цикл **до**



Оператор безусловного перехода

- Циклы можно организовывать, используя различные средства языка Паскаль.
- Этот оператор позволяет перейти без проверки условия либо на один из предыдущих операторов, либо на один из последующих, т.е. изменить порядок выполнения команд.
- Общий вид оператора: **goto n;**
 - где n- целое число, не более чем из 4 цифр, называемое меткой.
 - Метка появляется в программе 3 раза:
 - 1) в описательной части в разделе **Label;**
 - 2) в операторе **goto n;**
 - 3) перед оператором, на который осуществляется безусловный переход, в этом случае метка от оператора отделяется двоеточием.



Организация циклов с помощью операторов условного и безусловного переходов

- Пусть требуется вычислить НОД двух натуральных чисел A и B .
- Воспользуемся алгоритмом Евклида: будем уменьшать каждый раз большее из чисел на величину меньшего до тех пор, пока оба числа не станут равны.

Исходные данные	Первый шаг	Второй шаг	Третий шаг	НОД(A, B)=5
$A=25$	$A=10$	$A=10$	$A=5$	
$B=15$	$B=15$	$B=5$	$B=5$	



Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

E4.pas E5_modif.pas •E5.pas

```
program E5;
  label 1,2;
  var a,b: integer;
begin
  writeln('введите два натуральных числа');
  readln (a,b);
1: if a=b then goto 2;
   if a>b then a:=a-b
      else b:=b-a;
   goto 1;
2: write ('НОД введённых чисел= ',a);
end.
```

введите два натуральных числа
25 15
НОД введённых чисел= 5





Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

E4.pas *E5_modif.pas

```
program E5;
  label 1,2;
  var a,b,a0,b0: integer;
begin
  writeln('введите два натуральных числа');
  readln (a,b);
  a0:=a; b0:=b;
1: if a=b then goto 2;
   if a>b then a:=a-b
      else b:=b-a;
   goto 1;
2: write ('НОД', '(', a0, ', ', b0, ')', '= ', a);
end.
```

```
введите два натуральных числа
25 15
НОД(25,15)=5
```



Оператор цикла **пока**

- Как видно из предыдущего примера, циклический процесс можно организовать без использования специальных операторов.
- Однако при составлении достаточно серьезных программ использовать оператор безусловного перехода не рекомендуется, так как можно быстро запутаться при проверке программы.
- Оператор цикла **пока** имеет вид:

while условие do оператор;

- И выполняется следующим образом: оператор(тело цикла) повторяется до тех пор, пока выполняется условие (истинно логическое выражение).
- Оператор может быть простым или составным, заключенным в операторные скобки **begin ... end**.



Для алгоритма Евклида программа примет вид:

```
program E6;  
  var a,b: integer;  
begin  
  writeln('введите два натуральных числа');  
  readln (a,b);  
  while a<>b do  
    if a>b then a:=a-b  
      else b:=b-a;  
  write ('НОД введенных чисел= ',a);  
end.
```

```
введите два натуральных числа  
100 125  
НОД введенных чисел= 25
```

Цыбикова Т.Р.





Оператор цикла **до**

- Проверка условия в цикле **до** осуществляется после выполнения оператора.
- Если условие в цикле **пока** является условием продолжения повторений, то условие **до** – условием выхода из цикла, его завершением.
- Поэтому для одной и той же задачи эти условия противоположны.
- Общий вид оператора цикла **до**:

repeat оператор until условие;

- Между словами **repeat** (повторить) и **until** (до тех пор пока) можно записать любое количество операторов **без использования операторных скобок**.

• Перед словом **until** не ставится точка с запятой.



Программа нахождения НОД чисел примет вид:

```
Pascal ABC
Файл  Правка  Вид  Программа  Сервис  Помощь
[Icons]
E4.pas | E5_modif.pas | E5.pas | E6.pas | •E7.pas
program E7;
  var a,b: integer;
begin
  writeln('введите два натуральных числа');
  readln (a,b);
  repeat
    if a>b then a:=a-b;
    if b>a then b:=b-a
  until a=b;
  write ('НОД введённых чисел= ',a);
end.

введите два натуральных числа
100 150
НОД введённых чисел= 50
```




Оператор циклов **пересчет**

- При выполнении программ нахождения НОД число повторений различно для разных чисел.
- Когда известно число повторений, удобно использовать цикл **пересчет**.
- В Паскале имеется два оператора для организации циклов **пересчет**: **прямой** и **обратный**.
- Прямой пересчет идет от известного меньшего числа до известного большего, на каждом шаге прибавляется единица (например, от 120 до 140: 121, 122, 123, ..., 139, 140).



Оператор прямого пересчета:

```
for i:=n1 to n2 do оператор;
```

читается как «для i начиная $n1$ до $n2$ выполнить оператор».

- Переменная i называется переменной цикла, она при прямом пересчете всегда меняется от меньшего значения до большего.
- При $i:=n1$ цикл выполняется первый раз.
- Затем к значению i добавляется единица и осуществляется проверка, не превысило ли полученное значение величину $n2$.
- Если $i+1 \leq n2$, то оператор выполняется, если нет, то происходит выход из цикла и выполнение следующего по порядку оператора программы.



Оператор прямого пересчета:

- Поскольку оператор цикла **for** сам изменяет значение переменной цикла, ее нельзя менять другими способами, например присваиванием ей какого-либо значения в теле цикла (она не должна появиться слева от знака «:=»).
- Оператор в цикле может быть простым или составным, заключенным в операторные скобки.
- Оператор **пересчет** работает как цикл **до**, поэтому надо быть внимательным, оператор в теле цикла выполнится всегда хотя бы один раз.
- Рассмотрим примеры использования операторов цикла.



Операторы циклов **пересчет**

Пример 1.

- Известно, что для получения целой степени n числа a его надо умножить само на себя n раз.
- Это произведение при выполнении программы будет храниться в ячейке с именем p .
- Каждый раз, при очередном выполнении цикла, из этой ячейки будет считываться предыдущий результат, домножаться на основание степени a и снова записываться в ячейку p .
- Основной оператор в теле цикла повторяется n раз и имеет вид:

$p := p * a;$

Пусть надо вычислить a^n .

- При первом выполнении цикла в ячейке p должно находиться число, не влияющее на умножение, т.е. до цикла туда надо записать единицу.

Выполнение программы	
$a=2$	$n=5$
i	p
	1
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32



Программа имеет вид:

```
program E8;  
  var a,p: real; i, n: integer;  
begin  
  write('ВВЕДИТЕ  $a$  – ОСНОВАНИЕ СТЕПЕНИ,  $a =$ ');  
  readln (a);  
  write ('ВВЕДИТЕ ЦЕЛОЕ  $n$  – ПОКАЗАТЕЛЬ СТЕПЕНИ,  $n=$ ');  
  readln (n);  
  p:=1;  
  for i:=1 to n do  
    p:=p*a;  
    write ('p=',p);  
    readln  
end.
```



Отладка программы

- Перед текстом программы представлен **протокол** её выполнения при возведении числа 2 в пятую степень.
- Таблица заполнена вручную, процесс её заполнения называется отладкой программы.
- **Отладка** - это проверка всех этапов работы программы.
- Для сложных задач сначала составляется **контрольный пример (тест)** и программа выполняется человеком, который выполняет каждый оператор так, как его выполняет компьютер.
- Затем программу выполняет компьютер и сверяет все промежуточные, полученные при счете данные и конечные результаты.
- Только после полного совпадения программа выполняется с реальными данными.
- Для понимания работы программы, выполнения отдельных операторов полезно заполнять подобные протоколы для всех учебных задач.



Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

•E8.pas

```
program E8;
  var a,p: real; i, n: integer;
begin
  write('введите a-основание степени, a=');
  readln (a);
  write ('введите целое n-показатель степени, n=');
  readln (n);
  p:=1;
  for i:=1 to n do
    p:=p*a;
    write ('p=',p);
    readln
end.
```

введите a-основание степени, a=2
введите целое n-показатель степени, n=5
p=32





Оператор циклов **пересчет**

Пример 2.

- По определению $n! = 1 * 2 * 3 * \dots * n$.
- Используя предыдущую программу, вычислим p как произведение чисел от 1 до n , т.е. p каждый раз умножается не на одно и то же число, а на значение переменной цикла.

Вычисление $p = n!$ (n факториал)

```
program E9;  
  var p, i, n: integer;  
begin  
  write('введите целое n=');  
  readln (n);  
  p:=1;  
  for i:=1 to n do  
    p:=p*i;  
    write (n, '!=',p);  
end.
```




Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

E8.pas E8 вычисление степени.pas *E9.pas

```
program E9;
  var p, i, n: integer;
begin
  write('введите целое n=');
  readln (n);
  p:=1;
  for i:=1 to n do
    p:=p*i;
    write (n, ' !=', p);
end.
```

введите целое n=5
5 != 120





Оператор циклов **пересчет**

Пример 3.

- Пусть требуется составить таблицу значений функции на отрезке $[0;3,14]$ с шагом 0,1.
- Чтобы не определять количество повторений вычислений, можно воспользоваться циклом **пока**.
- Используя вывод вещественных чисел с фиксированной точкой, определим, что количество цифр после запятой в значении функции будет равно 5.
- Тогда все число, учитывая область значений синуса, займет 7 позиций (числа положительные, значит, добавится позиция для десятичной точки и целой части числа).

Составление таблицы значений функции **$y=\sin x$** .

```
program E10;  
  var x,y: real;  
begin  
  x:=0;  
  write('x':100, 'sin x':100);  
  while x<=3.14 do  
    begin  
      y:=sin(x);  
      writeln (x:100,' ',y:7:5);  
      x:=x+0.1  
    end;  
  readln  
end.
```



```
program E10;  
  var x,y: real;  
begin  
  x:=0;  
  write('x':10, 'sin x':10);  
  while x<=3.14 do  
    begin  
      y:=sin(x);  
      writeln (x:10,' ',y:7:5);  
      x:=x+0.1  
    end;  
end.
```

```
1.00E+000 0.84147  
1.10E+000 0.89121  
  0.93204  
1.30E+000 0.96356  
1.40E+000 0.98545  
1.50E+000 0.99749  
  
1.70E+000 0.99166  
1.80E+000 0.97385  
1.90E+000 0.94630  
2.00E+000 0.90930  
2.10E+000 0.86321  
2.20E+000 0.80850  
2.30E+000 0.74571  
2.40E+000 0.67546  
2.50E+000 0.59847  
2.60E+000 0.51550  
2.70E+000 0.42738  
2.80E+000 0.33499  
2.90E+000 0.23925  
3.00E+000 0.14112  
3.10E+000 0.04158
```



Оператор циклов **пересчет**

Пример 4.

- При суммировании, как и при умножении нескольких чисел, необходимо накапливать результат в некоторой ячейке памяти, каждый раз считывая из этой ячейки предыдущее значение суммы и увеличивая его на очередное слагаемое.
- Пусть известно, что будет складываться n слагаемое.
- Пусть известно, что будет складываться n чисел.

Суммирование чисел.

- В этом случае надо n раз выполнить действие $s := s + a$; здесь a – очередное число, вводимое с клавиатуры.
- Для первого выполнения этого оператора присваивания надо из ячейки с именем s взять такое число, которое не повлияло бы на результат сложения.
- Следовательно, прежде чем начать выполнять цикл, надо поместить в эту ячейку (или, что то же самое, присвоить переменной s) число нуль.



Программа имеет вид:

```
program E11;  
  var a,s: real; i,n: integer;  
begin  
  write('ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО СЛАГАЕМЫХ n=');  
  readln (n);  
  s:=0;  
  for i:=1 to n do  
    begin  
      write (i,'-ое число=');  
      readln (a);  
      s:=s+a  
    end;  
  write ('сумма s=',s);  
  readln  
end.
```



Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

File Edit View Program Service Help

E8.pas | E10.pas | E9.pas | E9 факториал.pas | *Program1.pas

```
program E11;
  var a,s: real; i,n: integer;
begin
  write('введите количество слагаемых n=');
  readln (n);
  s:=0;
  for i:=1 to n do
    begin
      write (i, '-е число=');
      readln (a);
      s:=s+a
    end;
  write ('сумма s=',s);
  readln
end.
```

```
введите количество слагаемых n=4
1-е число=2
2-е число=3
3-е число=4
4-е число=5
сумма s=14
```





Если количество чисел неизвестно,
то можно задать число-ограничитель, например 0.
В таком случае используется цикл **while** или **repeat**.

```
s:=0;  
readln (a);  
while a<>0 do  
begin s:=s+a;  
      readln (a)  
end;
```

```
s:=0;  
repeat  
  readln (a);  
  s:=s+a;  
until a=0;
```



Оператор цикла обратный пересчет

- Оператор цикла обратный пересчет работает аналогично оператору цикла прямого пересчета, только переменная цикла не возрастает с каждым шагом на единицу, а на единицу убывает.
- Оператор имеет вид:

```
for i:=n2 downto n1 do оператор;
```

Для этого оператора должно также выполняться $n2 \geq n1$.



Правила

- При использовании в программе операторов цикла необходимо соблюдать следующие правила:
 - внутри цикла может находиться другой цикл, но необходимо, чтобы циклы имели разные переменные и внутренний цикл полностью находился в теле внешнего цикла;
 - нельзя передавать управление в тело цикла, минуя заголовок (это значит, что метка и оператор **goto** с этой меткой должны находиться в теле цикла);
 - если требуется обойти группу операторов в теле цикла и продолжить цикл, т.е. выполнить его следующий шаг, то надо передать управление на замыкающий цикл **end**;
 - Можно досрочно выйти из цикла, или используя оператор **goto**, или изменив параметр условия в операторах **while** и **repeat** так, чтобы цикл больше не выполнялся.



Вопросы и задания

1. Пусть тело цикла в программе E7 такое же, как в программе E6. Как будет работать программа E7, если ввести два одинаковых числа a и b ?
2. Сколько раз выполнится оператор цикла **repeat**, если условие после слова **until** истинно при входе в цикл?
3. Объясните, какая разница между условиями, записанными после слов **while** и **repeat** для одной и той же задачи.



Вопросы и задания

4. Напишите программы вычисления сумм:
- a) Сорока слагаемых вида $n-i$, где $i = 1, 2, 3, \dots, 40$, а n – данное число;
 - b) n слагаемых вида $x + i$, где x – данное число, а i меняется от 1 до n ;
 - c) Ста слагаемых, имеющих вид дроби $(i+1)/(i+2)$;
 - d) N слагаемых вида $(i+1)^2$, где $i = 1, 2, \dots, n$;
 - e) N слагаемых $\sin x + \sin x^2 + \sin x^3 + \dots + \sin x^n$;
 - f) N слагаемых $\sin x + \sin^2 x + \sin^3 x + \dots + \sin^n x$;
 - g) Кубов n первых натуральных чисел.



Вопросы и задания

5. Для различных вводимых с клавиатуры целых чисел найдите сумму положительных нечетных.
6. Напишите программы вычисления произведений:
- a) $a*(a+1)*(a+2)*...*(a+n-1);$
 - b) $a*(a-n)*(a-2n)*...*(a-n^2);$
 - c) $(x-1)(x-2)(x-3)...(x-n);$
 - d) $2*4*6*...*(2n);$
 - e) $(1+\sin 0.1)(1+\sin 0.2)...(1+\sin 10);$
 - f) *Всех чисел от 1 до 100 кратных 3, но не кратных 6;*
 - g) *n сомножителей вида $(x+i)^2$.*



Вопросы и задания

7. Дано положительное число A . Найдите среди чисел $1, 1+1/2, 1+1/2+1/3, \dots$ первое, большее A .
8. Вводя числа с клавиатуры без ограничения их количество (конец ввода – число ноль), найдите сумму положительных и произведение отрицательных.

9.

$$\frac{\cos 1}{\sin 1} \cdot \frac{\cos 1 + \cos 2}{\sin 1 + \sin 2} \cdot \dots \cdot \frac{\cos 1 + \cos 2 + \dots + \cos n}{\sin 1 + \sin 2 + \dots + \sin n}$$



Литература

- **А.А.Кузнецов, Н.В.Ипатова**
«Основы информатики», 8-9 кл.:
 - Раздел 3. ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ,
С.99-107