

Какие
свойства
имеет
алгоритм???

Алгоритм
WPI

35

+

325

-

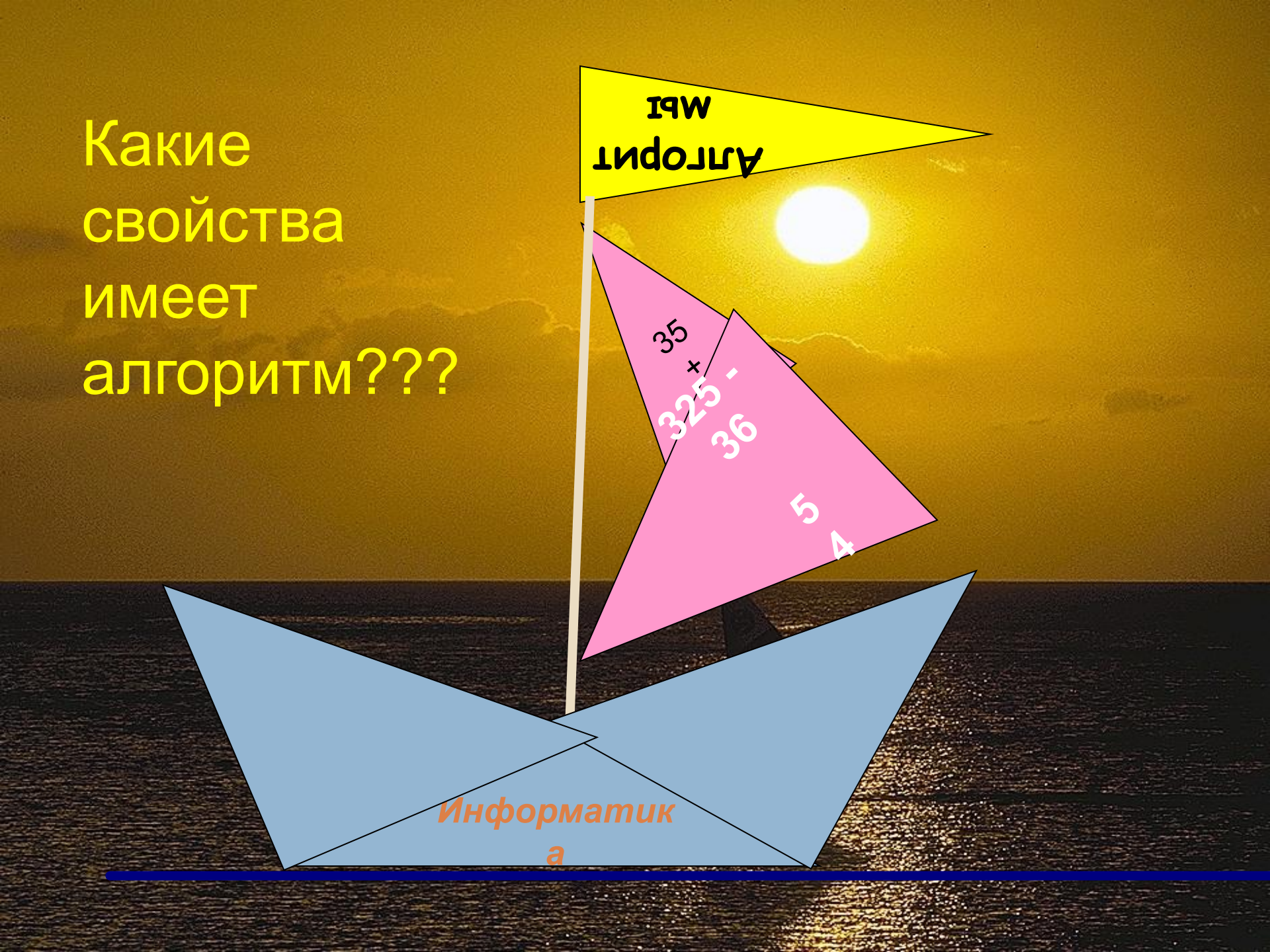
36

5

4

Информатик

a



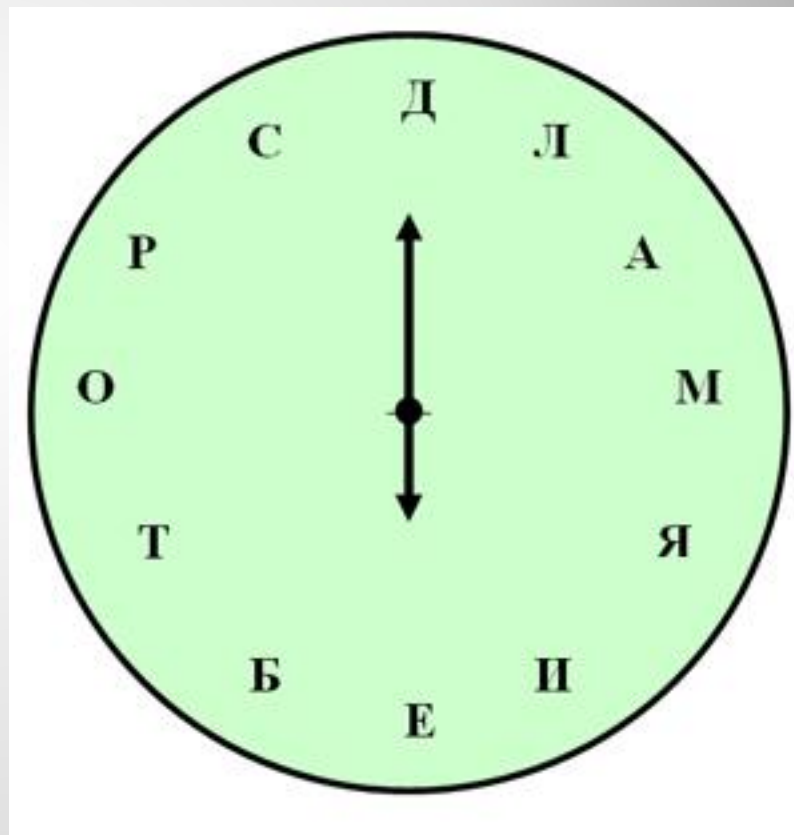
Эпиграф-шутка

Он сделает всё, что вы захотите, но это может существенно отличаться от того, что вы имели в виду.

Американский математик о компьютере.

Разминка на внимательность

- Прочти пословицу.
- 12, 6, 1, 9
- 3, 2, 11, 8, 6, 10, 2
- 7, 9, 5, 8, 11, 4



ЦИФЕРБЛАТ-КЛЮЧ



1



8



7



3



2



4



6



9



5

Тест.

1. Кого можно назвать исполнителем?

- А) того, кто всё исполняет
- Б) кого угодно
- В) того, кому поручено выполнение какой-либо задачи.

2. Что такое СКИ – система команд исполнителя?

- А) команды, которые отдаёт исполнитель
- Б) команды, которые исполнитель понимает и может выполнить
- В) команды, которые исполнитель понимает, но не может выполнить

3. С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова «алгоритм»?

- А) Аль-Каши
- Б) Аль-Хайсама
- В) Аль-Хорезми.

4. Дайте определение алгоритма.

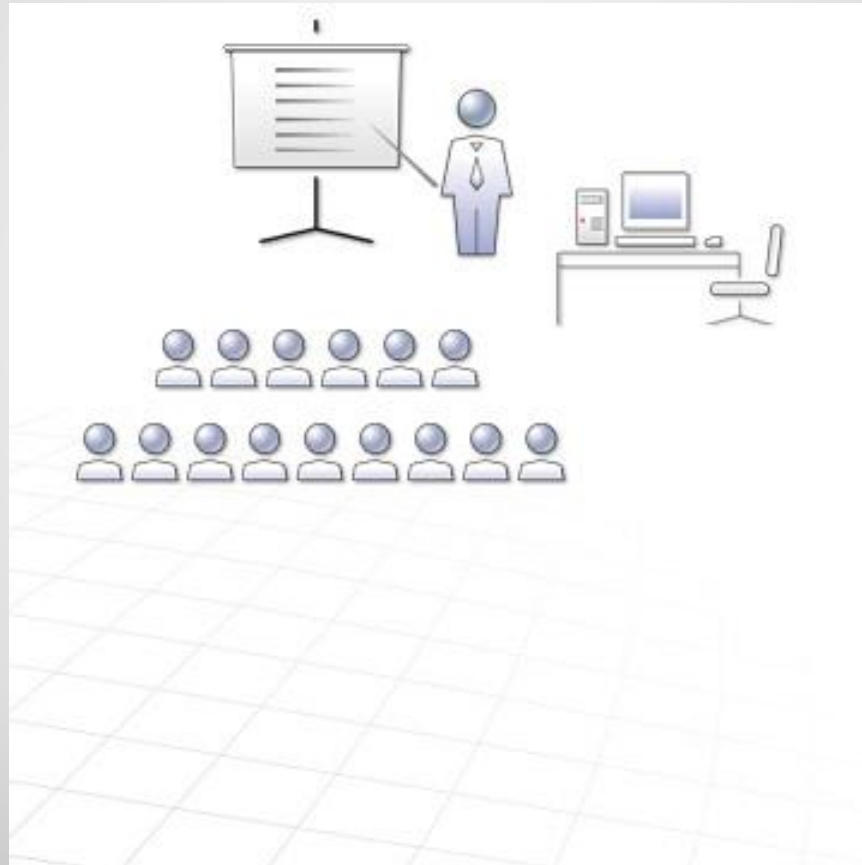
- А) Алгоритм-это точное и понятное предписание (указание) исполнителю совершить определенную последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или решение поставленной задачи.
- Б) Алгоритм-это указание исполнителю совершить определенную последовательность действий
- В) Алгоритм-это точное и понятное решение поставленной задачи.



**Алгоритм-это точное и понятное
предписание (указание)
исполнителю совершить
определенную
последовательность действий,
направленных на достижение
указанной цели или решение
поставленной задачи.**



Свойства



Свойства алгоритма

Результативность - получение результата за конечное количество шагов

Дискретность (прерывность, отдельность) - разбиение алгоритма на шаги



Детерминированность (определенность, точность) - каждое действие должно строго и недвусмысленно определено

Конечность - каждое действие в отдельности и алгоритм в целом должны иметь возможность завершения

Массовость - использование алгоритма для решения однотипных задач



Компьютер –
формальный
исполнитель, он
не понимает, что
делает, не
думает, точно
выполняет те
действия,
которые ему
задал человек

Способы описания алгоритмов

1. **Словесный** или словесно-формульный – рассчитан на исполнителя-человека.
2. **Графический** – с помощью геометрических фигур, для исполнителя-человека, а также как подготовительный для реализации на компьютере.
3. **Программный** – для исполнителя-компьютера.

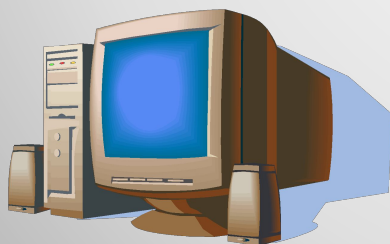
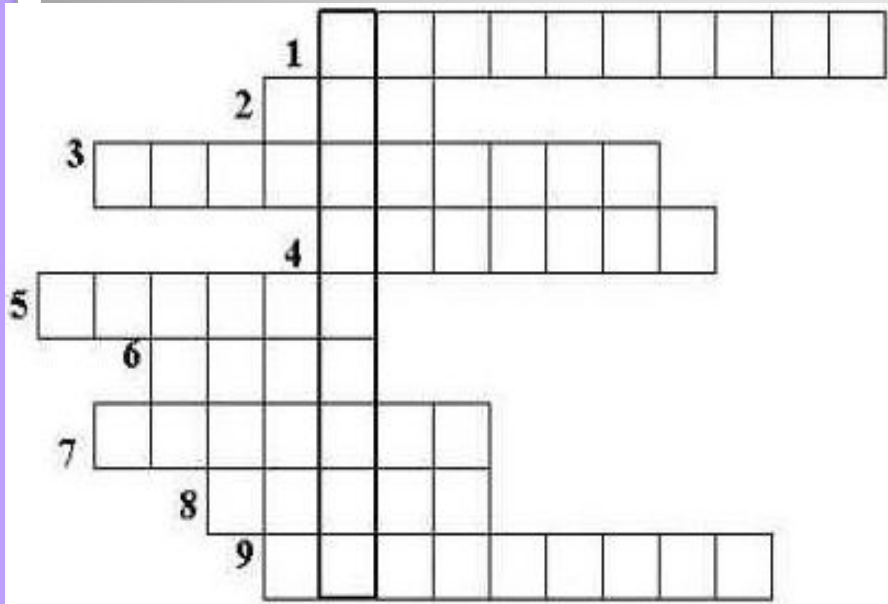
Алгоритм рисования ёлки



- Выбрать в меню - Вставка - Фигуры - Основные фигуры - Δ
- Пр.кн.мыши - Формат автофигуры - Заливка Линия цвет - зеленый
- Пр.кн.мыши - Копировать - Вставить - Сформировать ёлку из 5 Δ
- Аналогично выбрать автофигуры для украшения ёлки, копировать, вставить
- Удерживая Shift выделить все фигуры ёлки - Пр.кн.мыши - Группировать.
- Теперь наша ёлка - один целый рисунок, его можно двигать, менять размер



Разгадайте кроссворд



1. Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер.
2. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.
3. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно.
4. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу.
5. Запоминающее устройство.
6. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.
7. Устройство, на которое выводится информация.
8. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков.
9. Главное устройство, "мозг" компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера.
10. Если все отгадано верно, то в результате получится слово "компьютер".

10

1

к л а в и а т у р а

2

к о д

3

а р и ф м о м е т р

4

п р и н т е р

5

п а м я т ь

6

м е н ю

7

м о н и т о р

8

с ч е т ы

9

п р о ц е с с о р



Молодц



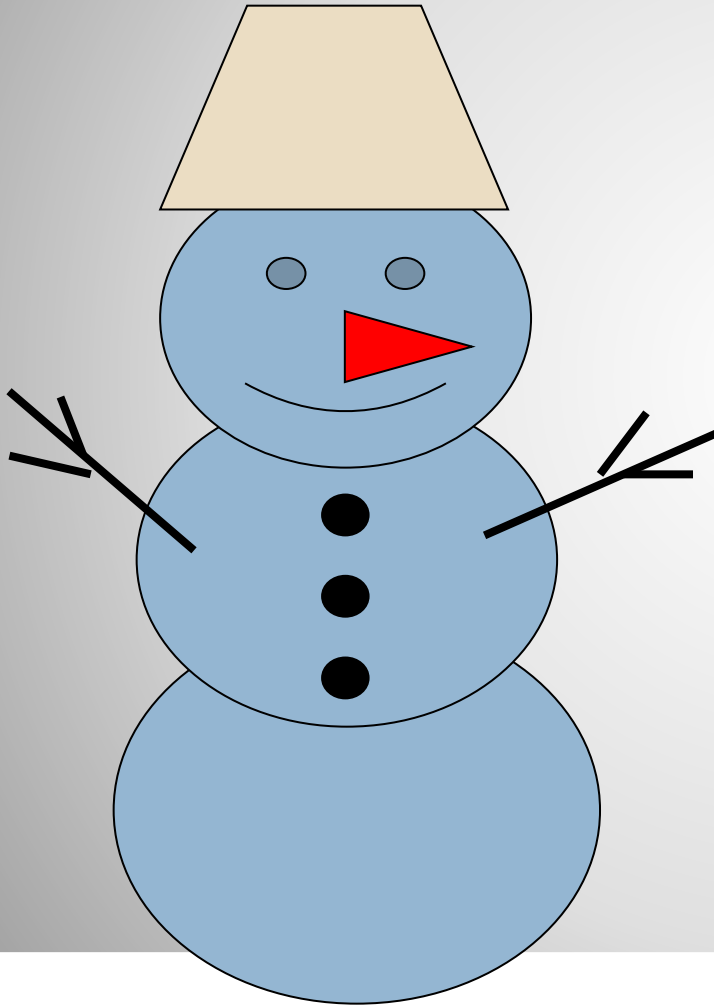
ы!



Дневник урока

Для того, чтобы получить знания в полном объеме, важно зафиксировать, насколько успешно прошли занятия. Этот дневник даст вам возможность записывать каждую деталь вашей работы в течение занятий при изучении модуля темы.

Снеговик



Используя тот же алгоритм, постройте снеговика. При построении ведра переверните трапецию по круговой стрелке вокруг зеленой точки.

Аналогично поверните нос из Δ .

Постройте одну руку из веток, выделите все части руки - Группировать - Копировать - Вставить - Повернуть в нужном положении.



**С наступающим
НОВЫМ ГОДОМ!**

Спасибо за