



Программирование

**Табличные виды данных.
Одномерный массив**

2016

Массив

- Множество однотипных данных
 - Тип
 - Общее имя
 - Размер
- Общее имя
- Одномерный (линейный) массив
 - Список
 - Общее имя [индекс]
- Двумерный (прямоугольный) массив

Одномерный массив. Выборка

□ Литерный **КнижнаяПолка** [1..4]

1 «Мир-кольцо»

2 «Вино из одуванчиков»

3 «С++ для профессионалов»

4 «Кратчайшая история
времени»

□ КнижнаяПолка[1]=«Мир-кольцо»

□ КнижнаяПолка[4]=?

Одномерный массив. Присваивание

□ КнижнаяПолка[1]:=«Граф Монте-Кристо. Часть 1»

□ Литерный **КнижнаяПолка** [1..4]

1	«Граф Монте-Кристо. Часть 1»
2	«Вино из одуванчиков»
3	«С++ для профессионалов»
4	«Кратчайшая история времени»

□ КнижнаяПолка[1]=«Граф Монте-Кристо. Часть 1»

□ КнижнаяПолка[2]=«Вино из одуванчиков»

□ Размер не меняется

Одномерный массив. Вставка

- Вставить КнижнаяПолка[2] «Граф Монте-Кристо. Часть 2»
- Литерный **КнижнаяПолка** [1..5]

1	«Граф Монте-Кристо. Часть 1»
2	«Граф Монте-Кристо. Часть 2»
3	«Вино из одуванчиков»
4	«С++ для профессионалов»
5	«Кратчайшая история времени»

- КнижнаяПолка[2]=«Граф Монте-Кристо. Часть 2»
- КнижнаяПолка[3]=«Вино из одуванчиков»
- Размер:=Размер +1

Одномерный массив. Удаление

□ Удалить КнижнаяПолка[3]

□ Литерный **КнижнаяПолка** [1..4]

1	«Граф Монте-Кристо. Часть 1»
2	«Граф Монте-Кристо. Часть 2»
3	«С++ для профессионалов»
4	«Кратчайшая история времени»

□ КнижнаяПолка[3]=«С++ для профессионалов»

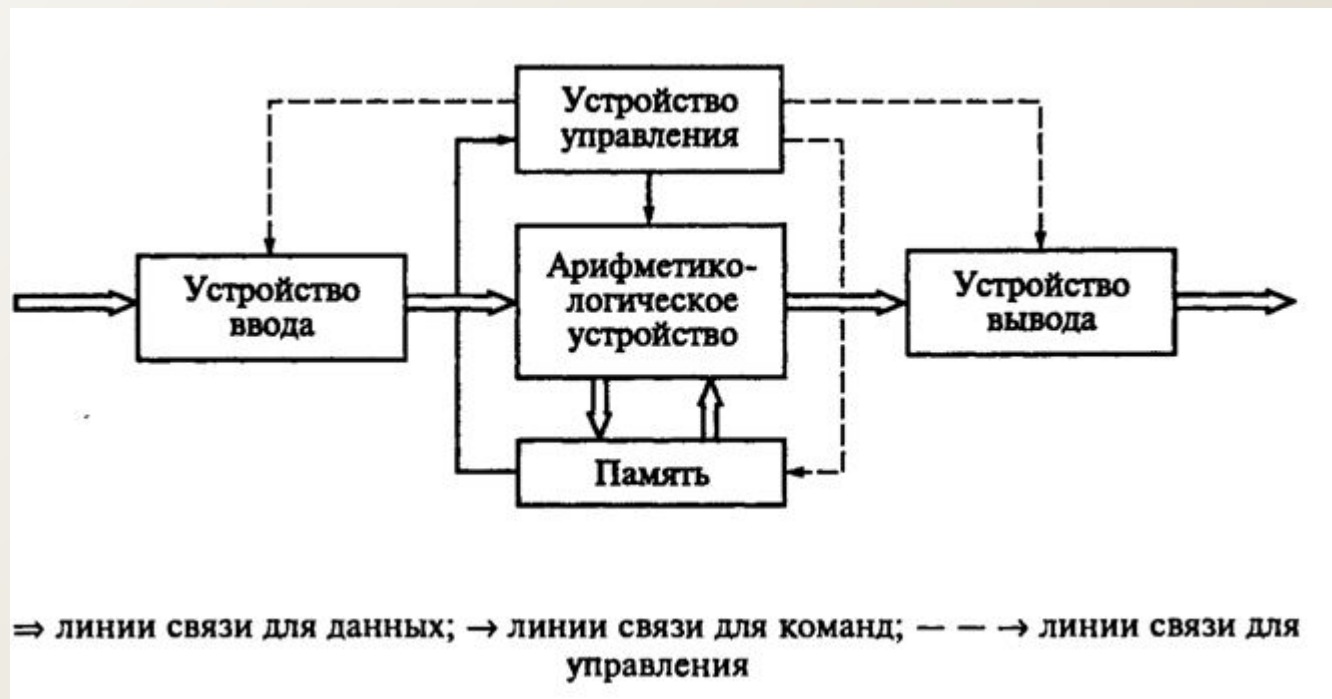
□ Размер:= Размер-1

With a little help of my friends...

- Необходимо разработать блок-схему алгоритма программы, позволяющей пользователю хранить и получать информацию о книгах в его домашней библиотеке.
 - Анализ требований
 - Что может сделать пользователь с помощью программы?
 - Проектирование алгоритма
 - Как хранятся данные?
 - Какой вид алгоритма используется для выполнения однотипных действий?

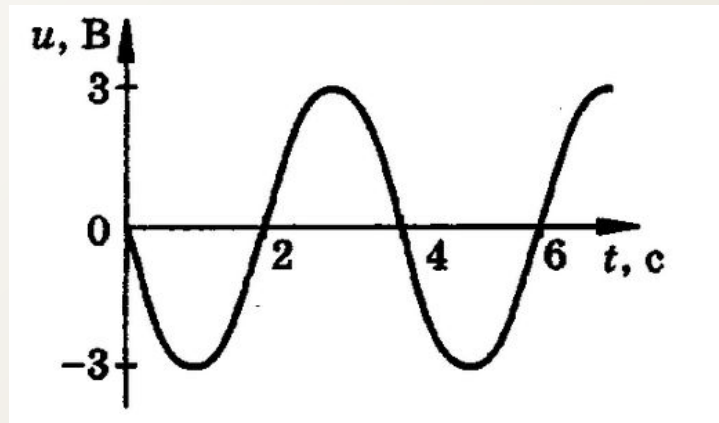
Структура цифрового устройства

- Модель Дж. фон Неймана



Линейная память. Ввод информации

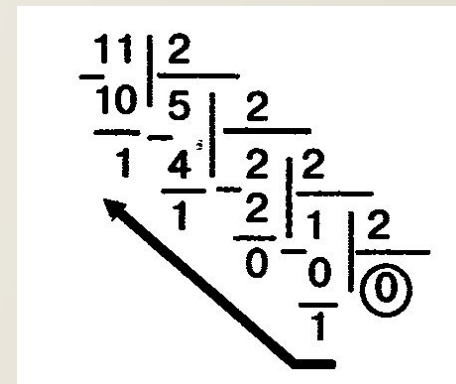
□ Дискретизация



$t, \text{с}$	0	1	2	3	4
$U, \text{В}$	0	-3	0	3	0

Линейная память. Ввод информации

- Двоичное кодирование
 - Метод остатков
 - Данные (число)
 - Непосредственно
 - Команда
 - Кодировается порядковый номер в СКИ



№	Операция	Мнемокод команды
119	$(R_{r+1}, R_r) \rightarrow R_{d+1}, R_d$ $d, r = 0, 2, \dots, 30$	MOVW R_d, R_r
120	$(R_d) \times (R_r) \rightarrow R1, R0$ $d, r = 0 \dots 31$	MUL R_d, R_r

With a little help of my friends...

- Исследуйте код программы социального робота и восстановите его СКИ.
- Робот работает в непосредственном режиме. Доступно 3 команды. Операции дискретизации и кодирования осуществляются вручную.
- Почему команды представлены с использованием одномерного массива?
- Как можно добавить поддержку программного режима работы исполнителя?

Опрос #1

1. Определите ошибку в использовании одномерного массива.

Отлично

Хорошо

Отлично

3



2. Составьте блок-схему программы, удаляющей из массива все элементы, чье значение равно заданному. Искомое значение задается пользователем.
3. Приведите примеры информационных величин, относящихся к разработке игр, которые можно описать с помощью одномерных массивов