

Инструкция получения кипятка.

1. Включить базу в розетку
2. Взять чайник
3. Открыть кран
4. Налить в чайник воды
5. Закрыть кран
6. Выключить базу из розетки
7. Поставить чайник на базу
8. Ждать пока вода закипит
9. Включить кнопку на чайнике

Инструкция получения кипятка.

1. Включить базу в розетку
2. Взять чайник
3. Открыть кран
4. Налить в чайник воды
5. Закрыть кран
6. Поставить чайник на базу
7. Включить кнопку на чайнике
8. Ждать пока вода закипит
9. Выключить базу из розетки

Установите соответствие

СВОЙСТВО		ПОЯСНЕНИЕ	
1	ПОНЯТНОСТЬ	А	Использование алгоритма для решения однотипных задач.
2	ДИСКРЕТНОСТЬ	Б	Все команды алгоритма истолковываются исполнителем однозначно
3	ДЕТЕРМИНИРОВАННОСТЬ	В	Разбиение алгоритма на конечное число шагов
4	РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ	Г	Получение результата за конечное число шагов
5	МАССОВОСТЬ	Д	Каждый шаг алгоритма должен входить в СКИ и быть записан на языке, понятном исполнителю.
6	ОПРЕДЕЛЕННОСТЬ	Е	Строгая последовательность выполнения шагов

1	2	3	4	5	6
			Е		

Установите соответствие

СВОЙСТВО		ПОЯСНЕНИЕ	
1	ПОНЯТНОСТЬ	А	Использование алгоритма для решения однотипных задач.
2	ДИСКРЕТНОСТЬ	Б	Все команды алгоритма истолковываются исполнителем однозначно
3	ДЕТЕРМИНИРОВАННОСТЬ	В	Разбиение алгоритма на конечное число шагов
4	РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ	Г	Получение результата за конечное число шагов
5	МАССОВОСТЬ	Д	Каждый шаг алгоритма должен входить в СКИ и быть записан на языке, понятном исполнителю.
6	ОПРЕДЕЛЕННОСТЬ	Е	Строгая последовательность выполнения шагов

1	2	3	4	5	6
Д	В	Г	Е	А	Б

Инструкция получения кипятка.

1. Включить базу в розетку
2. Взять чайник
3. Открыть кран
4. Налить в чайник воды
5. Закрыть кран
6. Поставить чайник на базу
7. Включить кнопку на чайнике
8. Ждать пока вода закипит
9. Выключить базу из розетки

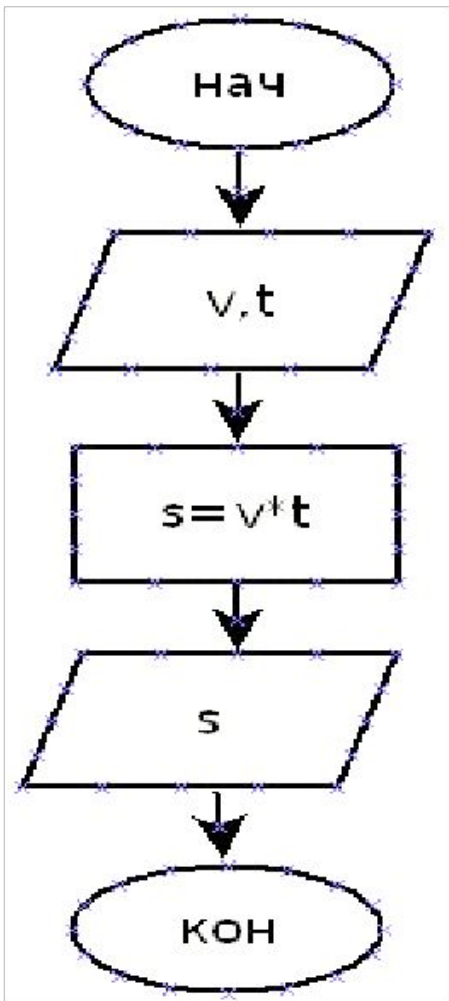
Тема урока:

**Способы
записи
алгоритмов**

Задачи:

- ВСПОМНИТЬ...**
- узнать...**
- научиться...**

Задание. Найти путь s при известной скорости v и времени t .

I способ	II способ	III способ
<p>Чтобы определить путь нужно сначала определить скорость и время, затем перемножить значения этих величин</p> <p>или</p> <ol style="list-style-type: none">1. Определить v2. Определить t3. Найти $s = v * t$	 <pre>graph TD; Start([Нач]) --> Input[/v, t/]; Input --> Process[s = v * t]; Process --> Output[/s/]; Output --> End([КОН]);</pre>	<pre>Program put; var v, t, s:integer; Begin readln (v, t); s:=v*t; write (s); End.</pre>

Способы записи алгоритма

Словесные

Графические

**На
алгоритмических
языках**

Способы записи алгоритма

Словесные

Словесное
описание

Построчная
запись

Графические

Последовательность
рисунков

Структурограмма

Блок-схема

На алгоритмических языках

Школьный
алгоритмический
язык

Язык
программирования