

**Кто повторяет старое и  
узнает новое, тот может  
быть предводителем.**

**Конфуций**



**Заверши фразу:**

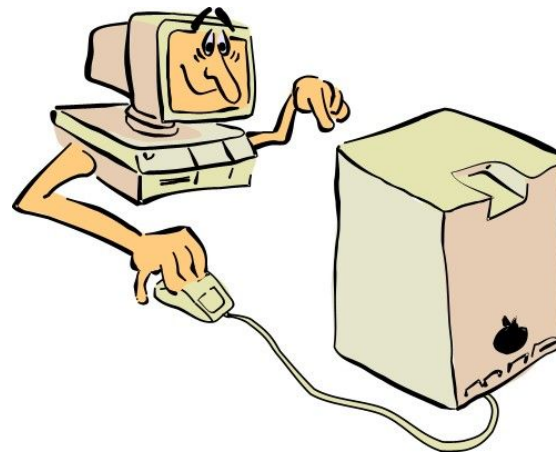
**Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату, называется**



**Ответ на вопрос:**

## **Кто может разрабатывать алгоритмы?**

- 1. Человек**
- 2. Компьютер**
- 3. Человек и компьютер**



**Ответ на вопрос:**

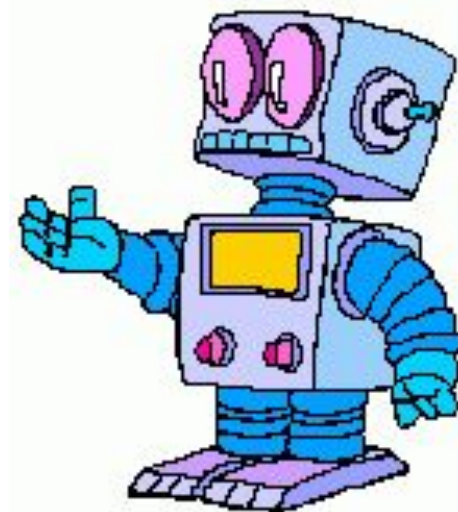
## **Кто может исполнять алгоритмы?**

- 1. Технические устройства**
- 2. Человек и технические устройства**
- 3. Человек**



**Ответ на вопрос:**

**Как называется человек, группа людей, животные и технические устройства, способные выполнить заданные команды?**



Заверши фразу:

**Все команды, которые исполнитель  
может выполнять, образуют**



**Ответ на вопрос:**

**Кого можно назвать  
формальным исполнителем?**

- 1. Человека**
- 2. Робота**
- 3. Человека и робота**



**Ответь на вопрос:**

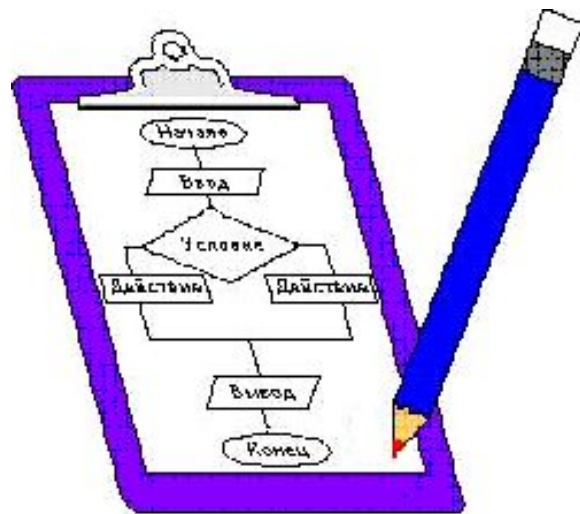
**Для чего нужны алгоритмы?**

**Чтобы выполнять  
разнообразные задачи**





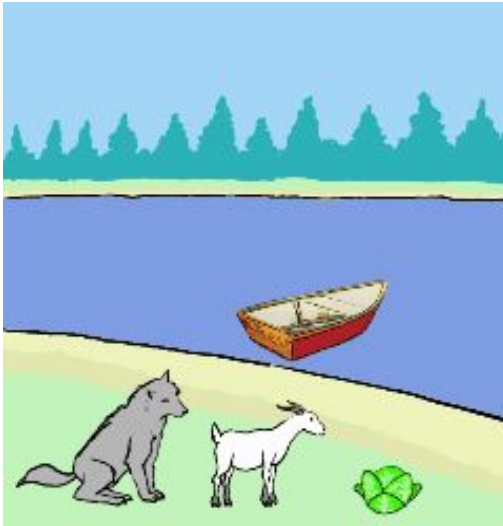
# Формы записи алгоритмов



## **Словесная форма записи алгоритма – запись алгоритма в виде последовательности слов и (или) предложений.**

### Задача:

Человеку, находящемуся на берегу реки, нужно переправить на противоположный берег волка, козу и капусту. В лодку человек может взять одновременно только одного «пассажира». Нельзя оставить вместе волка с козой и козу с капустой.

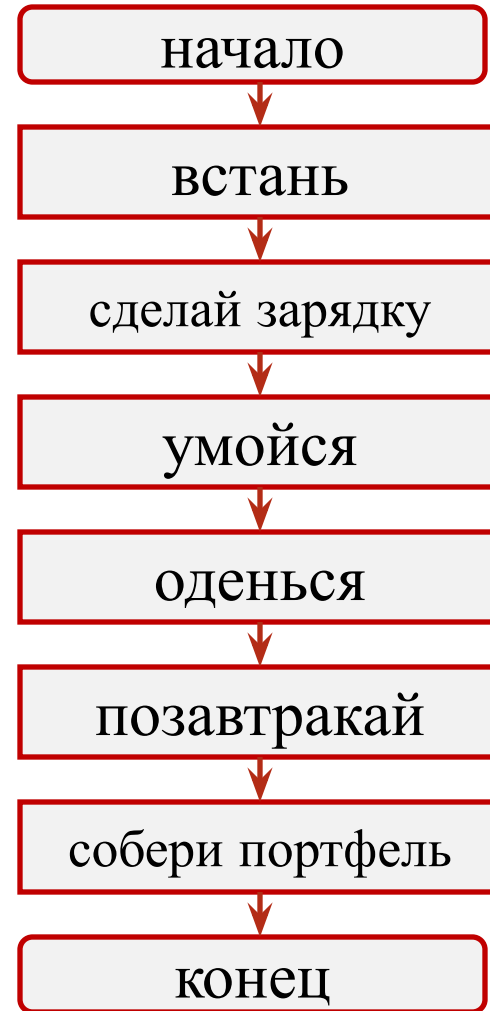


1. Переправить козу
2. Возвратиться самому
3. Переправить волка
4. Возвратиться вместе с волком
5. Переправить капусту
6. Возвратиться самому
7. Переправить капусту



**Графическая форма записи алгоритма** – запись алгоритма в виде последовательности специальных графических блоков-обозначений.

*Алгоритм «Соберись в школу»*



## Табличная форма записи алгоритма

№ действия	Действие	Результат
1	$*2$	6
2	$-6$	0
3	$+5$	<b>5</b>



Задача: Вычислить:  $2a-6+5$  при  $a=3$



**Программа** – запись алгоритма в виде последовательности операторов-команд некоторого языка программирования.



Задача:

Написать программу рисования  
квадрата для исполнителя  
«Черепашка» на языке  
программирования Logo

ПО  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100  
ПР 90  
ВП 100

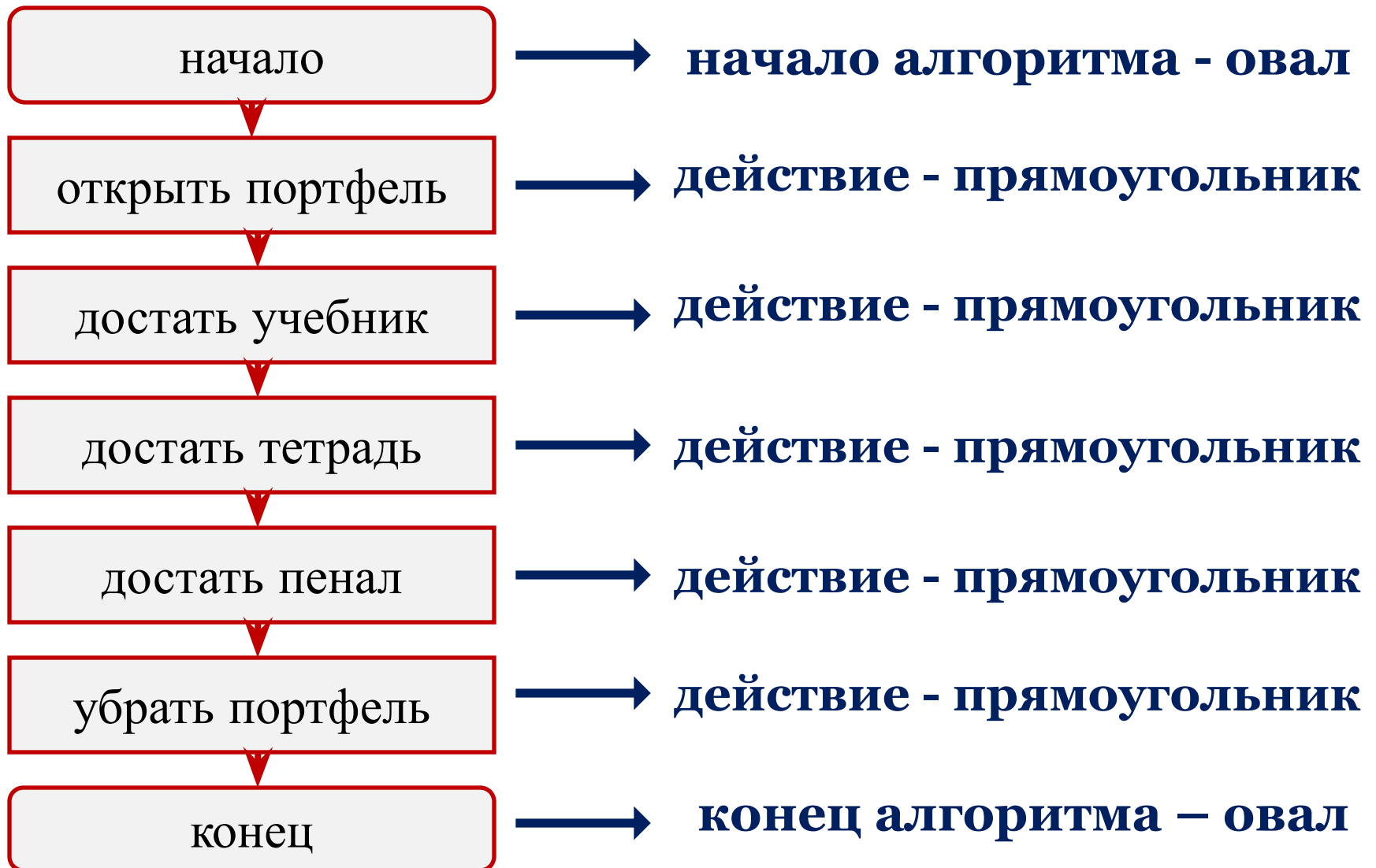


## Формы записи алгоритмов:

1. Словесная (список)
2. Графическая (блок-схемы)
3. Табличная
4. Программа



## Алгоритм «Подготовка к уроку»



## Практическая работа

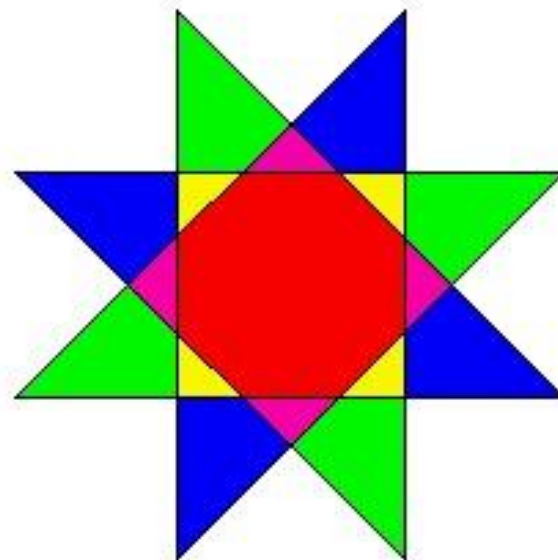
### Алгоритм «Создай и раскрась звезду»

1. Начало
2. Создай новую Черепашку на рабочем столе
3. Для создания восьмиугольной звезды напиши в поле команд:

*опусти перо*

*повтори 8 раз команды вперед 200, направо 135*

4. Запусти Черепашку
5. Перейди в режим Рисование
6. Раскрась узор
7. Конец

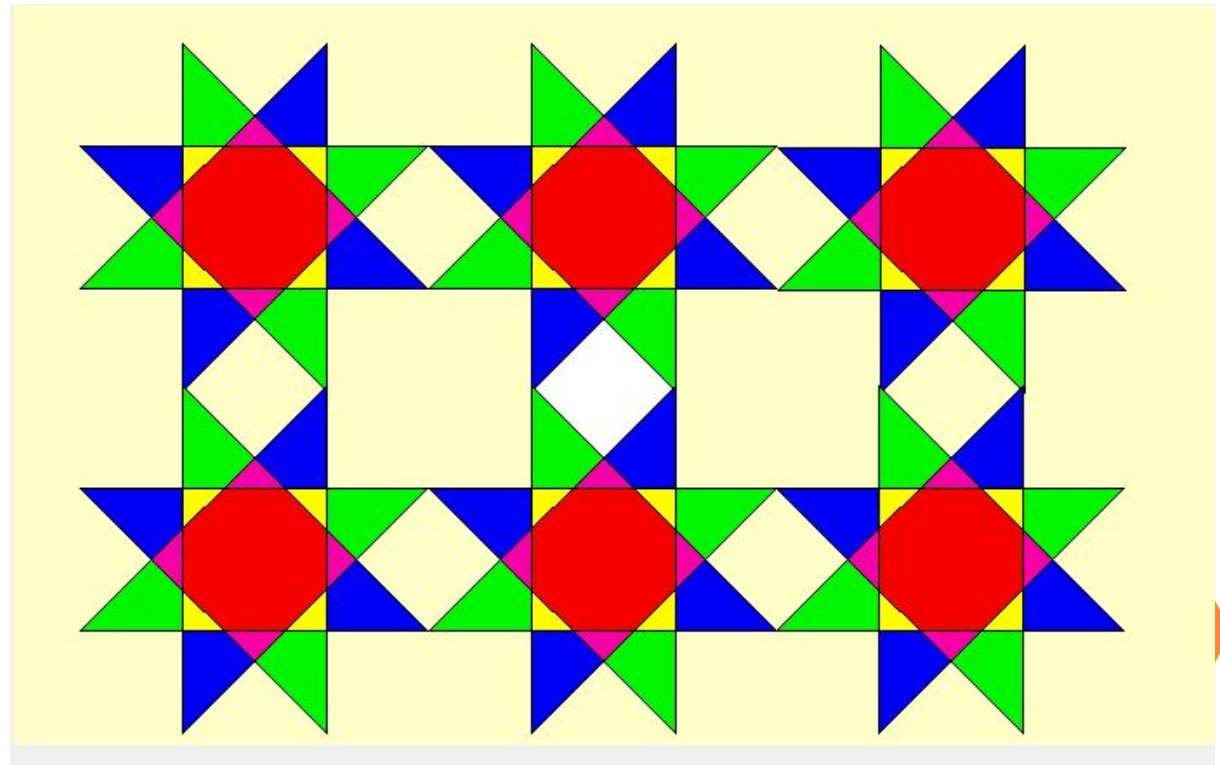




## Практическая работа (дополнительно)

### Алгоритм «Создай орнамент»

1. Начало
2. В режиме Рисование возьми инструмент Прямоугольное выделение
3. Скопируй Звезду 6 раз и создай свой орнамент
4. Конец



## **Домашнее задание:**

***Учебник: § 3.3, вопросы и задания устно***

***РТ: упр. №11, стр.81-82***



**Спасибо за урок!**

