

Программирование на языке Паскаль

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Это отрасль производства программных продуктов, включающая:

- технологии* программирования,
- проектирование и разработку* программ и программных комплексов на основе технологии, -
- построение моделей,*
- постановку* задач.

Программный продукт – это программа или комплекс программ, выполняющих ввод, обработку и вывод данных.

Программирование на языке Паскаль

§ 54. Алгоритм и его свойства

Что такое алгоритм?

Алгоритм — это точное описание порядка действий, которые должен выполнить исполнитель для решения задачи за конечное время.

Исполнитель — это устройство или одушевленное существо (человек), способное понять и выполнить команды, составляющие алгоритм.

Формальные исполнители: не понимают (и не могут понять) смысл команд.



Мухаммед ал-Хорезми
(ок. 783—ок. 850 гг.)

Свойства алгоритма

Дискретность — алгоритм состоит из отдельных команд, каждая из которых выполняется за конечное время.

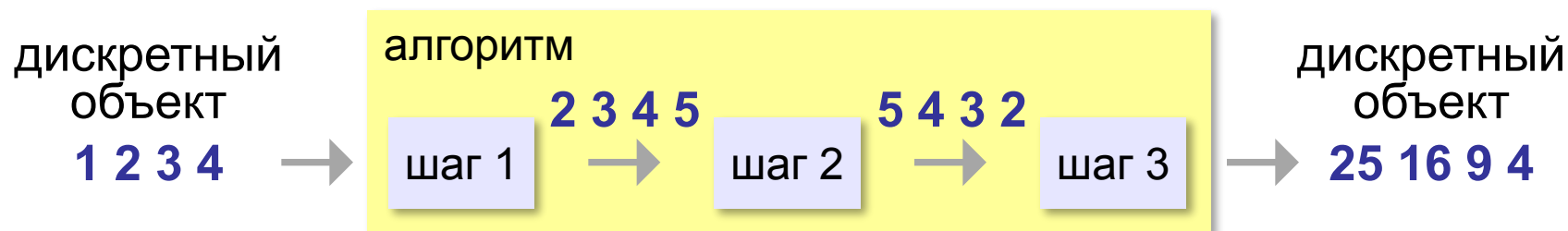
Детерминированность (определённость) — при каждом запуске алгоритма с одними и теми же исходными данными получается один и тот же результат.

Понятность — алгоритм содержит только команды, входящие в **систему команд исполнителя**.

Конечность (результативность) — для корректного набора данных алгоритм должен завершаться через конечное время.

Корректность — для допустимых исходных данных алгоритм должен приводить к правильному результату.

Как работает алгоритм?



- получает на вход дискретный объект
- в результате строит другой дискретный объект (или выдаёт сообщение об ошибке)
- обрабатывает объект по шагам
- на каждом шаге получается новый дискретный объект

Способы записи алгоритмов

- **естественный язык**

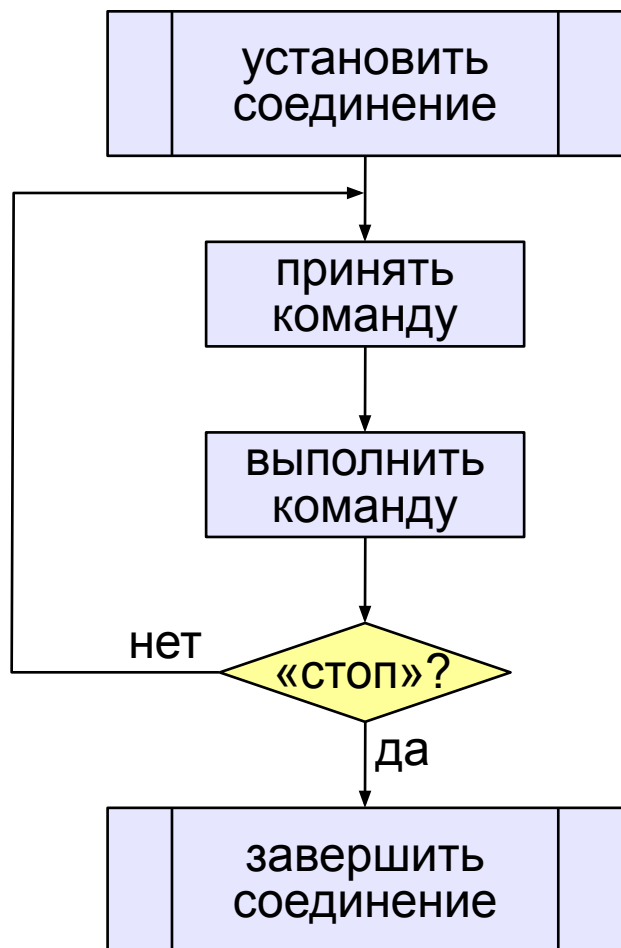
```
установить соединение  
пока не принята команда «стоп»  
    принять команду  
    выполнить команду  
завершить сеанс связи
```

- **псевдокод**

```
установить соединение  
нц  
    принять команду  
    выполнить команду  
кц_при команда = 'stop'  
завершить сеанс связи
```

Способы записи алгоритмов

- блок-схема



- программа

```
setConnection;  
repeat  
    cmd:= getCommand;  
    executeCommand(cmd) ;  
until cmd = "stop";  
closeConnection;
```


Программа-это последовательность предписаний (команд), записанных на языке, понятном исполнителю (процессору).

Сочетание команд, которые понимает процессор, и правил их написания принято называть машинным языком, или языком программирования низкого уровня.

Команды:

00000001 – сложить;

00000111 – разделить;

00000100 – переслать из одной ячейки в другую.

Правило написания команды:

<код операции> <адрес первого операнда> <адрес второго операнда>.

Фрагмент программы, определяющей среднее арифметическое четырех чисел

Код операции	Адрес 1	Адрес 2	Комментарии
00000001	00011000	00011001	Сложить числа, хранящиеся в блоках памяти по адресам 00011000 и 00011001, и поместить результат в блок памяти с адресом 00011001
00000001	00011001	00011011	Сложить полученную сумму из блока памяти 00011001 и третье число, размещенное в блоке памяти 00011011, и поместить результат в блок памяти с адресом 00011011
00000001	00011011	00011110	Сложить полученную сумму из блока памяти 00011011 и четвертое число, размещенное в блоке памяти 00011110, и поместить результат в блок памяти с адресом 00011110
00000111	00011110	00111110	Разделить полученную сумму на число, хранящееся по адресу 00111110, и поместить по этому же адресу результат
00000100	00111110	10111000	Переслать содержимое блока памяти с адресом 00111110 в блок памяти с адресом 10111000

Языки высокого уровня

Транслятор (translator) – это программа, предназначенная для перевода (трансляции) описания алгоритма с одного формального языка на другой.

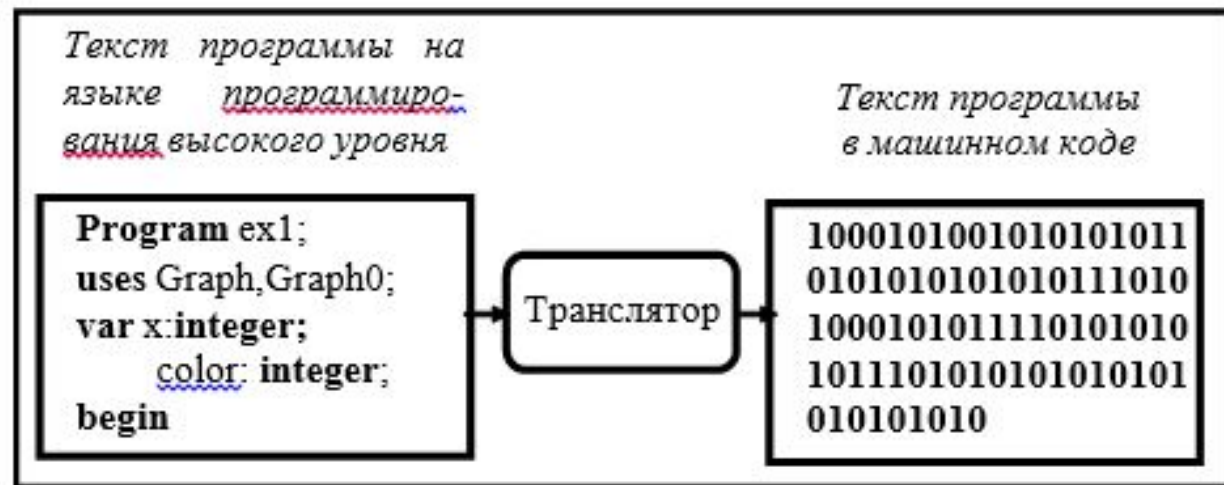


Рис. I. Алгоритм трансляции программы

Языки высокого уровня

! Язык программирования – это специально обусловленный набор символов, слов и мнемонических (особым образом организованных и заранее оговоренных) сокращений, используемых для записи набора команд (программы), воспринимаемых компьютером.

! Синтаксис языка программирования – это перечень правил записи программ из элементов этого языка.

! Программирование – это технология разработки программ с помощью языков программирования.

Технология создания программ:

- а) **постановка задачи**, в рамках которой в общем виде описываются предполагаемые возможности программы;
- б) **проектирование программы**, т. е. разработка структуры, интерфейса и детализированных возможностей будущей программы (вплоть до описания конкретных алгоритмов);
- в) **программирование** – на данном этапе задачи на написание подпрограмм раздаются программистам, которые реализуют описанные алгоритмы на языке программирования;
- г) **отладка и тестирование программ** – это обязательный этап, позволяющий выяснить, делает ли программа (подпрограмма) то, на что она рассчитана, и насколько надежно она это делает; следует отметить, что важным этапом тестирования является проверка того, как данная подпрограмма работает совместно с другими подпрограммами, входящими в один проект.

Программирование на языке Паскаль

§ 55. Простейшие программы

Простейшая программа

название алгоритма

```
program qq;  
begin { начало программы }  
      { тело программы }  
end.   { конец программы }
```

комментарии в скобках {}
не обрабатываются



Что делает эта программа?

Вывод на экран

```
program qq;
```

```
begin
```

```
▶ write('2+');
```

```
▶ writeln('2=?'); { на новую строку }
```

```
▶ writeln('Ответ: 4');
```

```
end.
```

Протокол:

2+

Ответ: 4

Сложение чисел

Задача. Ввести с клавиатуры два числа и найти их сумму.

Протокол:

Введите два целых числа

компьютер

25 30

пользователь

25+30=55

компьютер считает сам!

?

1. Как ввести числа в память?
2. Где хранить введенные числа?
3. Как вычислить?
4. Как вывести результат?

Сумма: псевдокод

```
program qq;  
begin  
    { ввести два числа }  
    { вычислить их сумму }  
    { вывести сумму на экран }  
end.
```

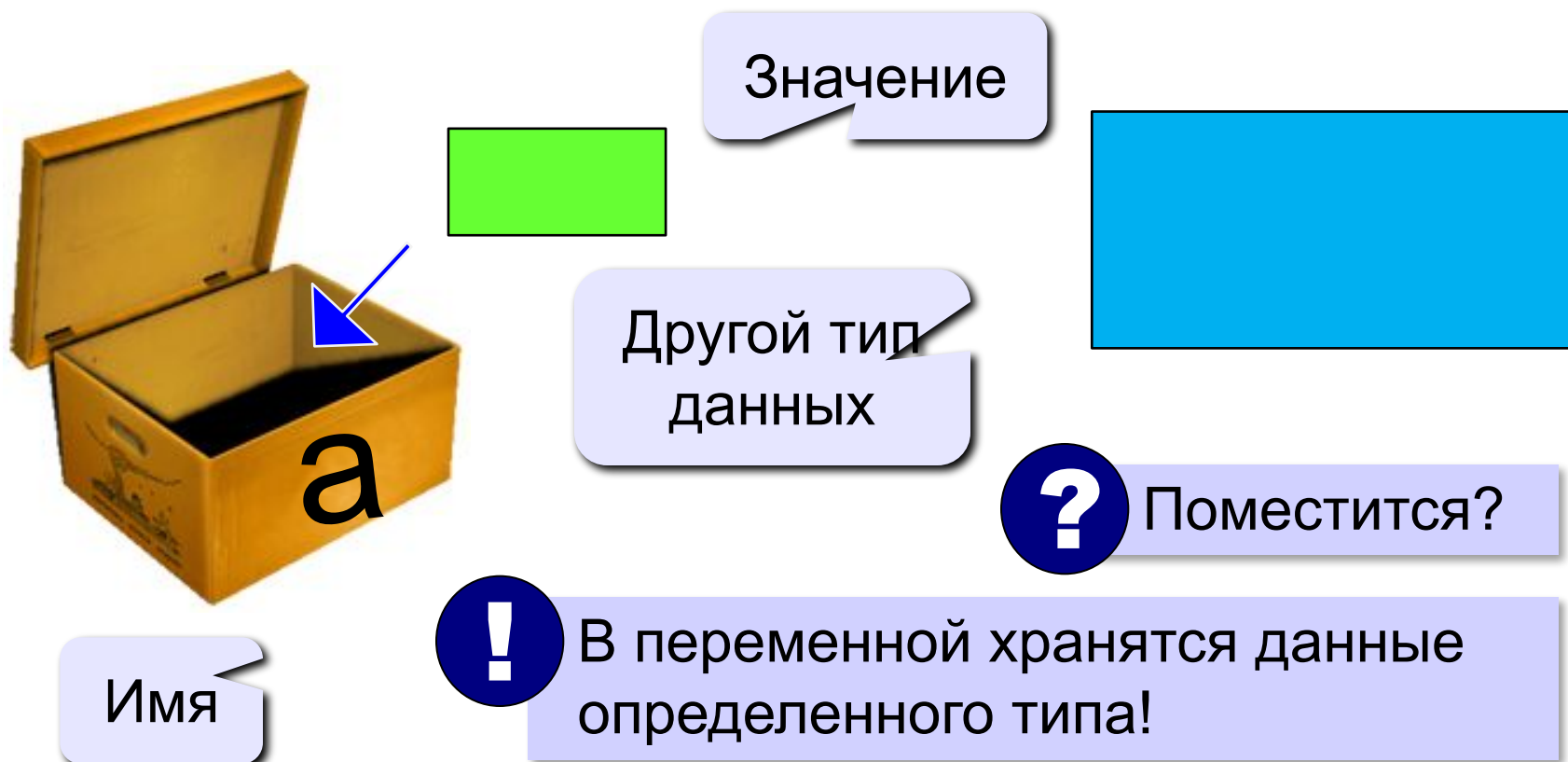
Псевдокод: алгоритм на русском языке с элементами Паскаля.



Компьютер не может исполнить псевдокод!

Переменные

Переменная – это величина, имеющая имя, тип и значение. Значение переменной можно изменять во время работы программы.



Имена переменных

МОЖНО использовать

- латинские буквы (A-Z)

заглавные и строчные буквы **НЕ различаются**

- цифры

имя не может начинаться с цифры

- знак подчеркивания _

НЕЛЬЗЯ использовать

- ~~русские буквы~~
- ~~пробелы~~
- ~~скобки, знаки +, =, !, ? и др.~~

Какие имена правильные?

AXby R&B 4Wheel Вася "PesBarbos"
TU154 [QuQu] _ABBA A+B

Объявление переменных

Типы переменных:

- **integer** { целая }
- **real** { вещественная }
- и другие...

выделение
места в памяти

Объявление переменных:

variable – переменная

тип – целые

```
var a, b, c: integer;
```

СПИСОК ИМЕН
переменных

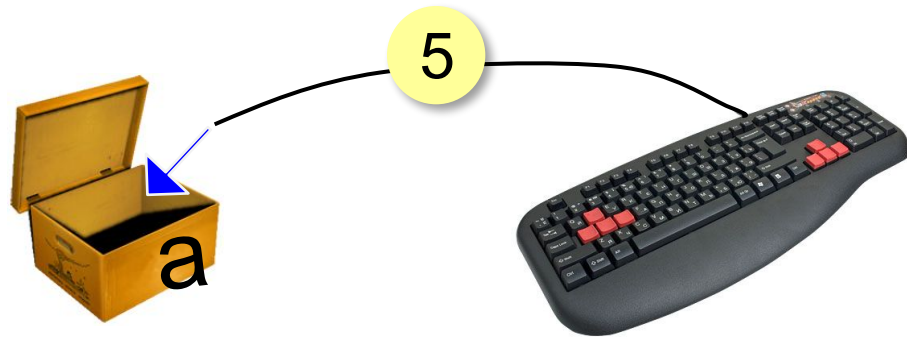
Тип переменной

- область допустимых значений
- допустимые операции
- объём памяти
- формат хранения данных
- для предотвращения случайных ошибок

Ввод значения в переменную

оператор
ввода

```
read ( a );
```



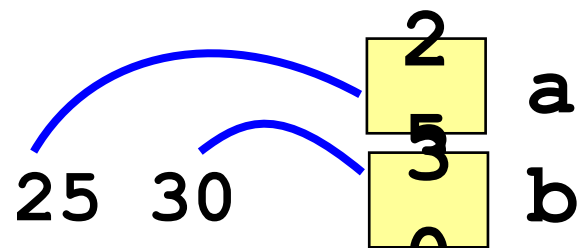
- 1. Программа ждет, пока пользователь введет значение и нажмет *Enter*.
- 2. Введенное значение записывается в переменную **a**.

Ввод значений переменной

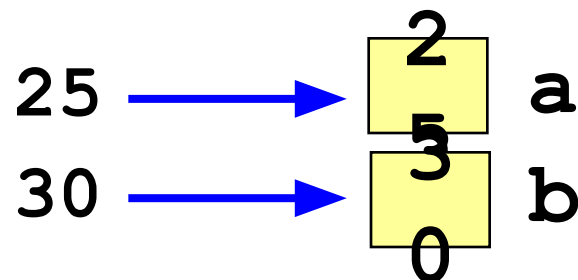
```
read ( a , b ) ;
```

Ввод значений двух переменных (через пробел или *Enter*).

через пробел:



через *Enter*:



Изменение значений переменной

```
var a, b: integer;
```

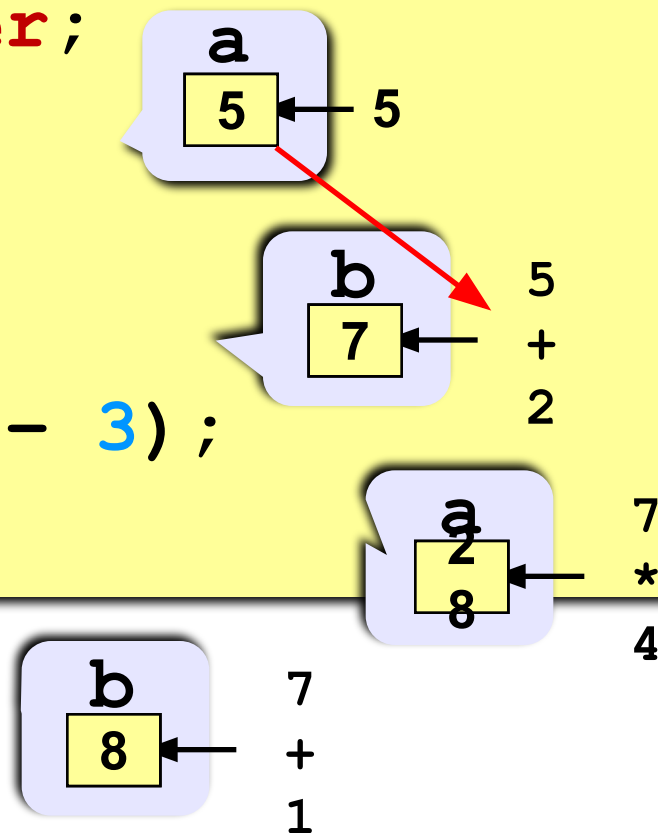
```
...
```

```
a := 5;
```

```
b := a + 2;
```

```
a := (a + 2) * (b - 3);
```

```
b := b + 1;
```



Вывод данных

`write(a);` { вывод значения
переменной a }

`writeln(a);` { вывод значения
переменной a и **переход
на новую строку** }

`writeln('Привет!');` { вывод текста }

`writeln('Ответ: ', c);`

{вывод текста и значения переменной c}

`writeln (a, '+', b, '=', c);`

Сложение чисел: простое решение

```
program Sum;  
var a, b, c: integer;  
begin  
    read ( a, b );  
    c := a + b;  
    writeln ( c );  
end.
```



Что плохо?

Сложение чисел: полное решение

```
program Sum;  
var a, b, c: integer;  
begin  
    writeln('Введите два целых числа');  
    read ( a, b );  
    c := a + b;  
    writeln ( a, '+', b, '=', c );  
end.
```

Протокол:

компьютер

Введите два целых числа

25 30

пользователь

25+30=55

Снова про оператор вывода

Вычисление выражений:

```
writeln ( a, '+', b, '=', a+b );
```

Форматный вывод:

```
a := 123;  
write( a:5 );
```

__123
5 знаков

Программирование на языке Паскаль

§ 56. Вычисления

Типы данных

- **byte** { целые 0..255 }
- **shortint** { целые -128..127 }
- **word** { целые 0..65535 }
- **longint** { целые -2147483648..2147483647 }
- **single** { вещественная, 6 байта }
- **real** { вещественная, 6 байта }
- **double** { вещественная, 8 байтов }
- **extended** { вещественная, 10 байтов }
- **boolean** { логическая, 1 байт }
- **char** { символ, 1 байт }
- **string** { символьная строка }



Сколько байт в памяти?

байта }

Арифметические выражения

3 1 2 4 5 6

$a := (c + b * 5 * 3 - 1) / 2 * d;$

Приоритет (*старшинство*):

1) скобки

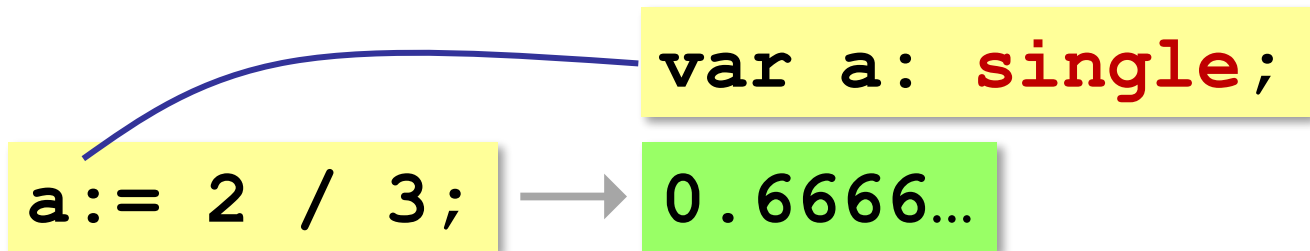
2) умножение и деление

3) сложение и вычитание

$$a = \frac{c + b \cdot 5 \cdot 3 - 1}{2} \cdot d$$

Деление, **div**, **mod**

Результат деления «/» – вещественное число:



The diagram illustrates a variable assignment and its result. A yellow box contains the code `var a: single;`. A blue curved arrow points from this box to another yellow box containing `a := 2 / 3;`. A green arrow points from the second yellow box to a green box containing the result `0.6666...`.

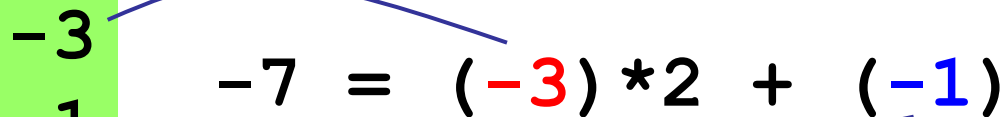
div – деление нацело (остаток отбрасывается)

mod – остаток от деления

```
var a, b, d: integer;  
  
...  
d := 85;  
b := d div 10;  
a := d mod 10;
```

div и mod для отрицательных чисел

```
write(-7 div 2, ', ');  
write(-7 mod 2);
```


$$\begin{array}{l} -3 \\ -1 \end{array} \quad -7 = (-3) * 2 + (-1)$$



В математике не так!

$$-7 = (-4) * 2 + 1$$

остаток ≥ 0

Вещественные числа



Целая и дробная части числа разделяются точкой!

```
var x: double;  
...  
x := 123.456;
```

Форматный вывод:

```
a := 1;  
write( a/3 );  
write( a/3:7:3 );
```

$3,333333 \cdot 10^{-1} = 0,3333333$

3.333333E-001
_ _ 0.333

всего знаков

в дробной части

Стандартные функции

- abs** (x) — модуль
- sqrt** (x) — квадратный корень
- sin** (x) — синус угла, заданного **в радианах**
- cos** (x) — косинус угла, заданного **в радианах**
- exp** (x) — экспонента e^x
- ln** (x) — натуральный логарифм
- trunc** (x) — отсечение дробной части
- round** (x) — округление до ближайшего целого

Случайные числа

Случайно...

- встретить друга на улице
- разбить тарелку
- найти 10 рублей
- выиграть в лотерею

Случайный выбор:

- жеребьевка на соревнованиях
- выигравшие номера в лотерее

Как получить случайность?



Случайные числа на компьютере

Электронный генератор



- нужно специальное устройство
- нельзя воспроизвести результаты

Псевдослучайные числа – обладают свойствами случайных чисел, но каждое следующее число вычисляется по заданной формуле.

Метод середины квадрата (Дж. фон Нейман)

зерно

564321

в квадрате

• малый период
(последовательность
повторяется через 10^6 чисел)

318458191041

209938992481

Линейный конгруэнтный генератор

$X := (a * X + b) \bmod c$ | интервал от 0 до $c-1$

$X := (X + 3) \bmod 10$ | интервал от 0 до 9

$X := 0 \rightarrow 3 \rightarrow 6 \rightarrow 9 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 8$

$8 \rightarrow 1 \rightarrow 4 \rightarrow 7 \rightarrow 0$

зерно

зацикливание



Важен правильный выбор параметров a , b и c !

Компилятор GCC:

$a = 1103515245$

$b = 12345$

$c = 2^{31}$

Генератор случайных чисел

Вещественные числа в интервале [0,1):

```
var X, Y: double;  
...  
X:= random; { интервал от 0 до 1 (<1) }  
Y:= random; { это уже другое число! }
```

англ. *random* – случайный

Целые числа в интервале [0,10):

```
var K, L: integer;  
...  
K:= random( 10 ) { интервал от 0 до 9 (<10) }  
L:= random( 10 ) { это уже другое число! }
```


Другой интервал

Вещественные числа:

```
var X, a, b: double;  
...  
X:= random*10; { расширение интервала: [0,10) }  
X:= random*10 + 5;  
               { расширение и сдвиг: [5,15) }  
X:= random*(b-a) + a;  
               { расширение и сдвиг: [a,b) }
```

Целые числа:

```
var K, a, b: integer;  
...  
K:= random(10) + 5; { [5,14] }  
X:= random(b-a+1) + a; { [a,b] }
```

Задачи

«А»: Ввести с клавиатуры три целых числа, найти их сумму, произведение и среднее арифметическое.

Пример:

Введите три целых числа:

5 7 8

$$5+7+8=20$$

$$5*7*8=280$$

$$(5+7+8)/3=6.667$$

«В»: Ввести с клавиатуры координаты двух точек (А и В) на плоскости (вещественные числа). Вычислить длину отрезка АВ.

Пример:

Введите координаты точки А:

5.5 3.5

Введите координаты точки В:

1.5 2

Длина отрезка АВ = 4.272

Задачи

«С»: Получить случайное трехзначное число и вывести через запятую его отдельные цифры.

Пример:

Получено число 123.

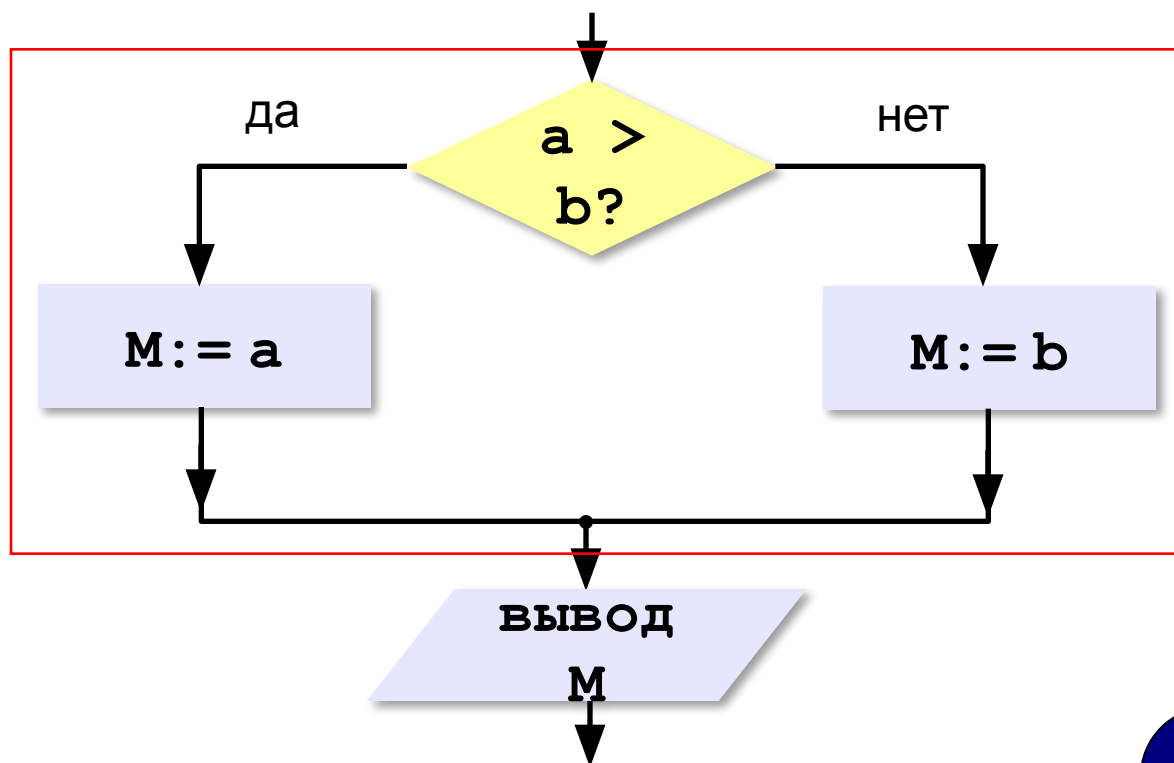
Его цифры 1, 2, 3.

Программирование на языке Паскаль

§ 57. Ветвления

Условный оператор

Задача: **изменить порядок действий** в зависимости от выполнения некоторого условия.



полная
форма
ветвления

? Если $a = b$?

Условный оператор: полная форма

```
if a > b then
```

```
    M := a
```

```
else
```

```
    M := b;
```



Перед **else** знак « ; »
НЕ ставится!

```
if a > b then begin
```

```
    M := a;
```

```
end
```

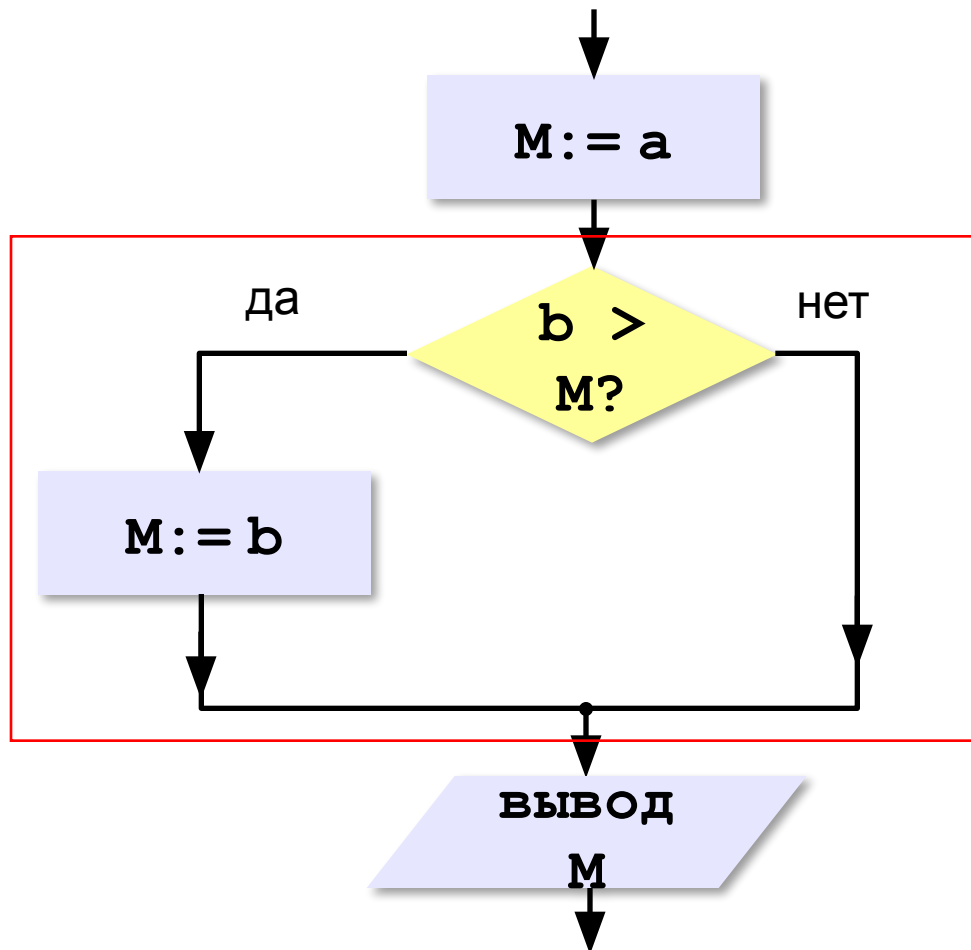
```
else begin
```

```
    M := b;
```

```
end;
```

операторные
скобки

Условный оператор: неполная форма



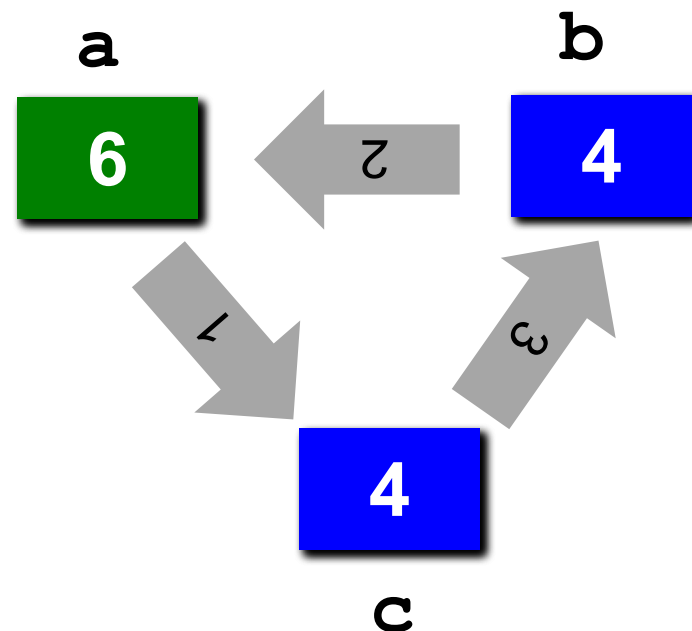
```
M := a;  
if b > M then  
    M := b;
```

неполная
форма
ветвления

Условный оператор

```
if a < b then begin  
    c := a;  
    a := b;  
    b := c;  
end;
```

? Что делает?



? Можно ли обойтись без переменной **c**?

Знаки отношений

> **<** больше, меньше

>= больше или равно

<= меньше или равно

= равно

<> не равно

Вложенный условный оператор

Задача: в переменных **a** и **b** записаны возрасты Андрея и Бориса. Кто из них старше?



Сколько вариантов?

```
if a = b then  
    writeln('Одного возраста')
```

```
else
```

```
    if a > b then  
        writeln('Андрей старше')
```

```
    else
```

```
        writeln('Борис старше');
```

вложенный
условный оператор



Зачем нужен?

Выделение структуры отступами

```
if a > b then write('A') else if a = b then  
write('=') else write('Б');
```

```
if a > b then  
    write('A')  
else  
    if a = b then  
        write('=')  
    else write('Б');
```

Задачи

«А»: Ввести три целых числа, найти максимальное из них.

Пример:

Введите три целых числа:

1 5 4

Максимальное число 5

«В»: Ввести пять целых чисел, найти максимальное из них.

Пример:

Введите пять целых чисел:

1 5 4 3 2

Максимальное число 5

Задачи

«С»: Ввести последовательно возраст Антона, Бориса и Виктора. Определить, кто из них старше.

Пример:

Возраст Антона: 15

Возраст Бориса: 17

Возраст Виктора: 16

Ответ: Борис старше всех.

Пример:

Возраст Антона: 17

Возраст Бориса: 17

Возраст Виктора: 16

Ответ: Антон и Борис старше Виктора.

Сложные условия

Задача: набор сотрудников в возрасте **25-40 лет**
(включительно).

сложное условие

```
if (v >= 25) and (v <= 40) then  
    writeln(' подходит ' )  
else  
    writeln(' не подходит ' ) ;
```

and

or

xor

not

исключающее
«ИЛИ»

Приоритет :

- 1) not
- 2) and
- 3) or, xor
- 4) отношения (<, >, <=, >=, =, <>)



Почему скобки обязательны?

Задачи

«А»: Напишите программу, которая получает три числа и выводит количество одинаковых чисел в этой цепочке.

Пример:

Введите три числа:

5 5 5

Все числа одинаковые.

Пример:

Введите три числа:

5 7 5

Два числа одинаковые.

Пример:

Введите три числа:

5 7 8

Нет одинаковых чисел.

Задачи

«В»: Напишите программу, которая получает номер месяца и выводит соответствующее ему время года или сообщение об ошибке.

Пример:

Введите номер месяца :

5

Весна .

Пример:

Введите номер месяца :

15

Неверный номер месяца .

Задачи

«С»: Напишите программу, которая получает возраст человека (целое число, не превышающее 120) и выводит этот возраст со словом «год», «года» или «лет». Например, «21 год», «22 года», «25 лет».

Пример:

Введите возраст: **18**

Вам 18 лет.

Пример:

Введите возраст: **21**

Вам 21 год.

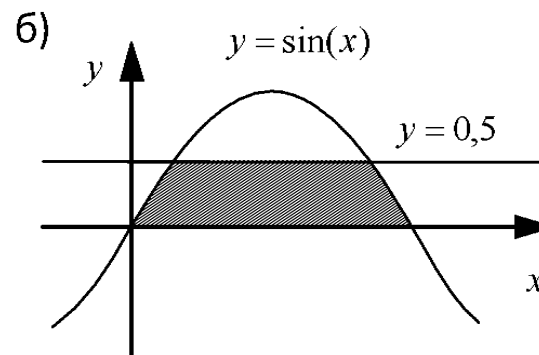
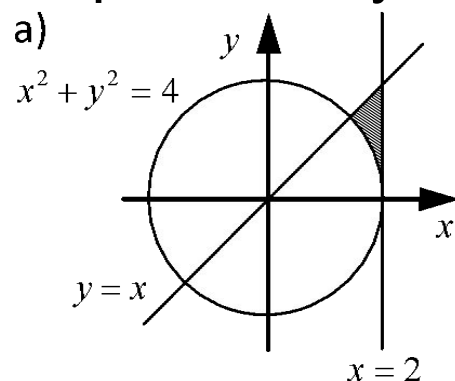
Пример:

Введите возраст: **22**

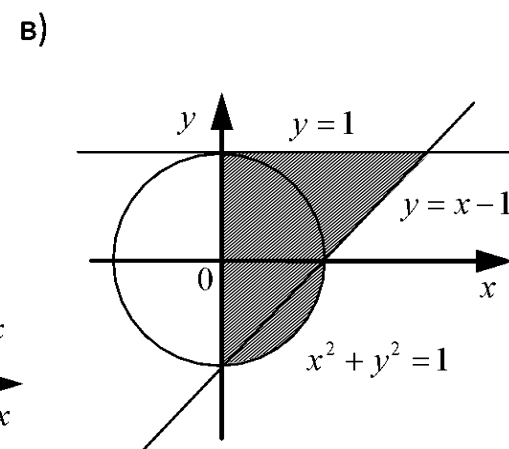
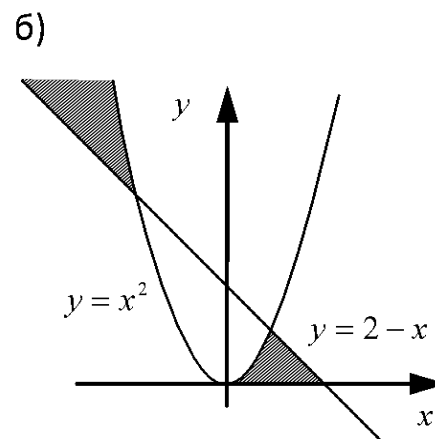
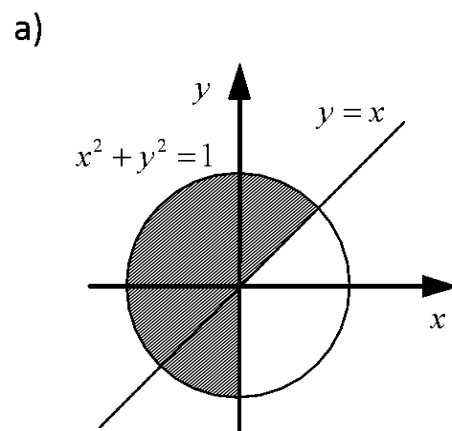
Вам 22 года.

Задачи

«А»: Напишите условие, которое определяет заштрихованную область.

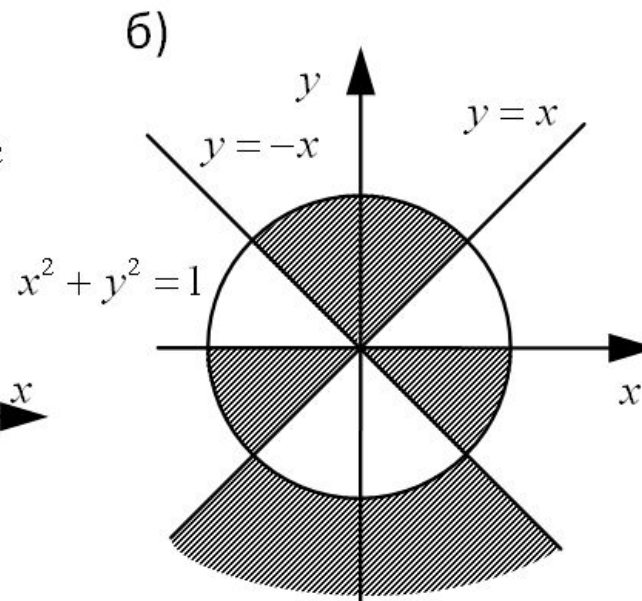
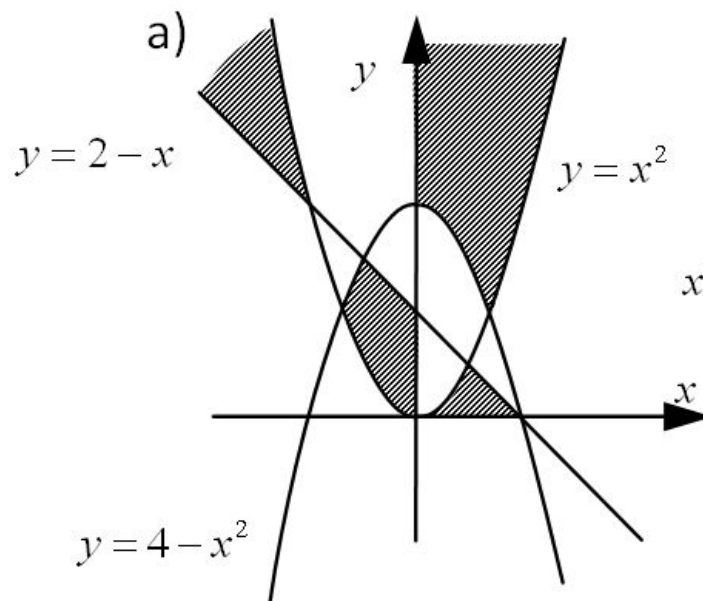


«В»: Напишите условие, которое определяет заштрихованную область.



Задачи

«С»: Напишите условие, которое определяет заштрихованную область.



Множественный выбор

```
if m = 1 then  
    write('январь');  
if m = 2 then  
    write('февраль');  
...  
if m = 12 then  
    write('декабрь');
```

```
case m of  
    1: write('январь');  
    2: write('февраль');  
    ...  
    12: write('декабрь')  
else write('ошибка')  
end;
```

Использование списков и диапазонов

Число дней в месяце:

```
case m of
  2: d:= 28;   { невисокосный год }
  1,3,5,7,8,10,12: d:= 31
  else d:= 30
end;
```

Социальный статус:

```
case v of
  0..6:  write(' дошкольник' );
  7..17: write(' школьник' )
  else   write(' взрослый' )
end;
```

Множественный выбор

```
var c: char;  
...  
case c of  
  'a': begin  
    writeln(' антилопа ');  
    writeln(' Анапа ');  
  end;  
  ...  
  'я': begin  
    writeln(' ягуар ');  
    writeln(' Якутск ');  
  end  
else writeln(' ошибка ')  
end;
```

несколько
операторов в
блоке

Программирование на языке Паскаль

§ 58. Циклические алгоритмы

Что такое цикл?

Цикл – это многократное выполнение одинаковых действий.

Два вида циклов:

- цикл с **известным** числом шагов (сделать 10 раз)
- цикл с **неизвестным** числом шагов (делать, пока не надоест)

Задача. Вывести на экран 10 раз слово «Привет».



Можно ли решить известными методами?

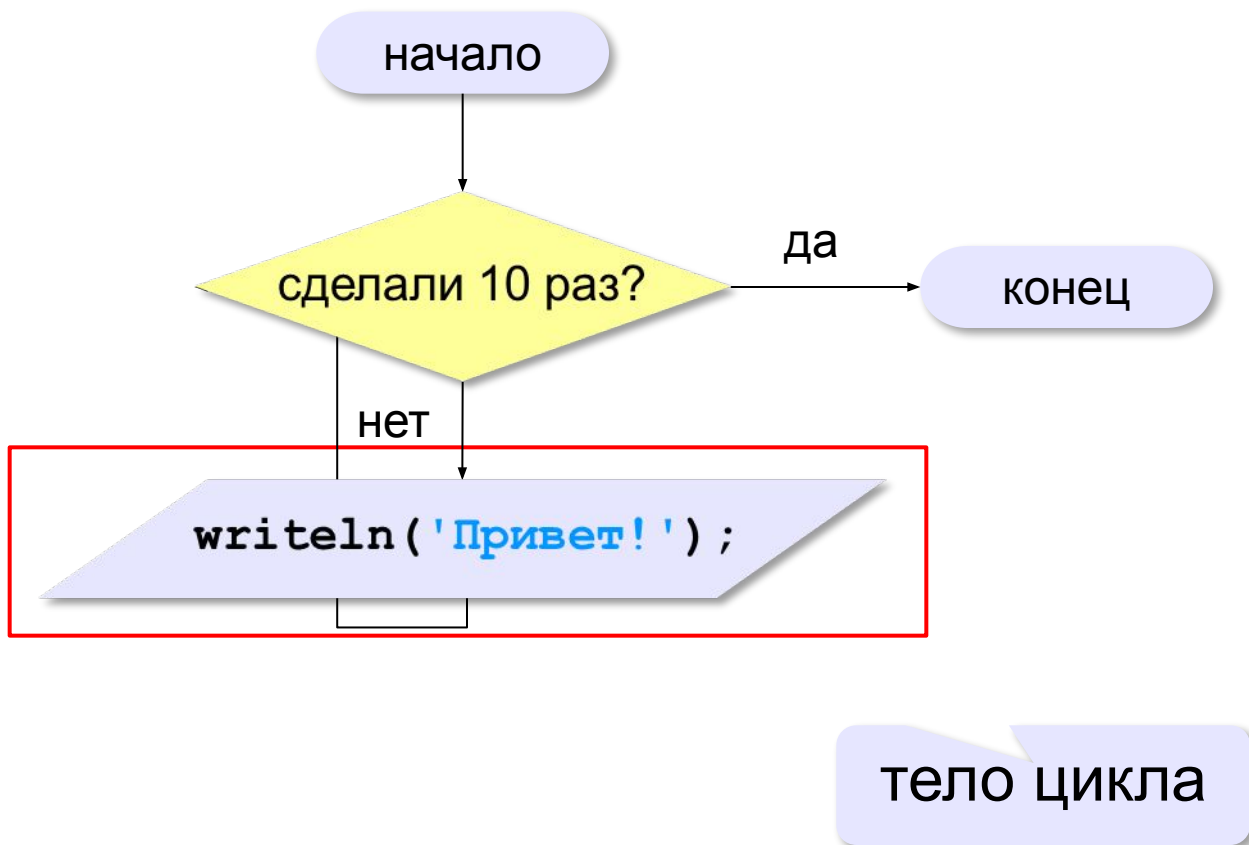
Повторения в программе

```
writeln ( ' Привет' );  
writeln ( ' Привет' );  
writeln ( ' Привет' );  
...  
writeln ( ' Привет' );
```



Что плохо?

Блок-схема цикла



Как организовать цикл?

```
счётчик := 0  
пока счётчик < 10  
  writeln('привет');  
  увеличить счётчик на 1
```

результат операции
автоматически
сравнивается с нулём!

```
счётчик := 10  
пока счётчик > 0  
  writeln('привет');  
  уменьшить счётчик на 1
```



Какой способ удобнее для процессора?

Цикл с условием

Задача. Определить **количество цифр** в десятичной записи целого положительного числа, записанного в переменную **n**.

```
счётчик := 0
```

```
пока n > 0
```

```
    отсечь последнюю цифру n
```

```
    увеличить счётчик на 1
```

n	счётчик
1234	0

?

Как отсечь последнюю цифру?

```
n := n div 10
```

?

Как увеличить счётчик на 1?

```
счётчик := счётчик + 1
```

Цикл с условием

начальное значение
счётчика

условие
продолжения

заголовок
цикла

```
count := 0;  
while n > 0 do begin  
    n := n div 10;  
    count := count + 1  
end;
```

тело цикла



Зачем **begin-end**?



Цикл с предусловием – проверка на входе в цикл!

Цикл с условием

При известном количестве шагов:

```
k := 0;  
while k < 10 do begin  
    writeln('привет');  
    k := k + 1  
end;
```

Зацикливание:

```
k := 0;  
while k < 10 do  
    writeln('привет');
```

Сколько раз выполняется цикл?

```
a := 4; b := 6;  
while a < b do a := a + 1;
```

2 раза

a = 6

```
a := 4; b := 6;  
while a < b do a := a + b;
```

1 раз

a = 10

```
a := 4; b := 6;  
while a > b do a := a + 1;
```

0 раз

a = 4

```
a := 4; b := 6;  
while a < b do b := a - b;
```

1 раз

b = -2

```
a := 4; b := 6;  
while a < b do a := a - 1;
```

зацикливание

Цикл с постусловием

заголовок
цикла

```
repeat
```

```
  write ( 'Введите n > 0: ' ) ;  
  read (n)
```

```
until n > 0 ;
```

тело цикла

условие
окончания

- при входе в цикл условие **не проверяется**
- цикл всегда выполняется **хотя бы один раз**
- в последней строке указывают **условие окончания** цикла, а не условие его продолжения

Задачи

«А»: Напишите программу, которая получает два целых числа A и B ($0 < A < B$) и выводит квадраты всех натуральных чисел в интервале от A до B .

Пример:

Введите два целых числа:

10 12

$10 * 10 = 100$

$11 * 11 = 121$

$12 * 12 = 144$

«В»: Напишите программу, которая получает два целых числа и находит их произведение, не используя операцию умножения. Учтите, что числа могут быть отрицательными.

Пример:

Введите два числа:

10 -15

$10 * (-15) = -150$

Задачи

«С»: Ввести натуральное число N и вычислить сумму всех чисел Фибоначчи, меньших N . Предусмотрите защиту от ввода отрицательного числа N .

Пример:

Введите число N :

10000

Сумма 17710

Задачи-2

«А»: Ввести натуральное число и найти сумму его цифр.

Пример:

Введите натуральное число:

12345

Сумма цифр 15.

«В»: Ввести натуральное число и определить, верно ли, что в его записи есть две одинаковые цифры, стоящие рядом.

Пример:

Введите натуральное число:

12342

Нет.

Пример:

Введите натуральное число:

12245

Да.

Задачи-2

«С»: Ввести натуральное число и определить, верно ли, что в его записи есть две одинаковые цифры (не обязательно стоящие рядом).

Пример:

Введите натуральное число:

12342

Да .

Пример:

Введите натуральное число:

12345

Нет .

Цикл с переменной

Задача. Вывести все степени двойки от 2^1 до 2^{10} .



Можно ли сделать с циклом «while»?

```
k := 1;  
n := 2;  
while k <= 10 do  
begin  
    writeln(n);  
    n := n * 2;  
    k := k + 1  
end;
```

```
n := 2;  
for k := 1 to 10 do  
begin  
    writeln(n);  
    n := n * 2  
end;
```



Переменная k – целая!

Цикл с переменной: другой шаг

```
var k: integer;
```

целое

целое

```
for k:= 10 downto 1 do  
  writeln(k*k);
```

шаг «-1»



Шаг может быть равен только 1 или «-1» !



Как сделать шаг 2?

```
k := 1;
```

```
for i:= 1 to 10 do begin  
  writeln(k*k);
```

```
k := k + 2
```

```
end;
```

Сколько раз выполняется цикл?

```
a := 1;  
for i := 1 to 3 do a := a + 1;
```

a = 4

```
a := 1;  
for i := 3 to 1 do a := a + 1;
```

a = 1

```
a := 1;  
for i := 1 downto 3 do a := a + 1;
```

a = 1

```
a := 1;  
for i := 3 downto 1 do a := a + 1;
```

a = 4

Задачи

- «А»: Найдите все пятизначные числа, которые при делении на 133 дают в остатке 125, а при делении на 134 дают в остатке 111.
- «В»: Натуральное число называется **числом Армстронга**, если сумма цифр числа, возведенных в N-ную степень (где N – количество цифр в числе) равна самому числу. Например, $153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$. Найдите все трёхзначные Армстронга.

Задачи

«С»: Натуральное число называется **автоморфным**, если оно равно последним цифрам своего квадрата. Например, $25^2 = 625$. Напишите программу, которая получает натуральное число N и выводит на экран все автоморфные числа, не превосходящие N.

Пример:

Введите N:

1000

$1*1=1$

$5*5=25$

$6*6=36$

$25*25=625$

$76*76=5776$

Вложенные циклы

Задача. Вывести все простые числа в диапазоне от 2 до 1000.

```
для n от 2 до 1000  
  если число n простое то  
    writeln(n) ;
```

нет делителей [2.. n-1]:
проверка в цикле!



Что значит «простое число»?

Вложенные циклы

```
for n:= 2 to 1000 do begin  
    count:= 0;  
    for k:= 2 to n-1 do  
        if n mod k = 0 then  
            count:= count + 1;  
    if count = 0 then  
        writeln(n)  
end;
```

ВЛОЖЕННЫЙ ЦИКЛ

Вложенные циклы

```
for i:=1 to 4 do  
  for k:=1 to i do  
    writeln(i, ' ', k);
```

1 1

2 1

2 2

3 1

3 2

3 3

4 1

4 2

4 3

4 4



Как меняются переменные?



Переменная внутреннего цикла изменяется быстрее!

Поиск простых чисел: как улучшить?

$$n = k \cdot m, \quad k \leq m \Rightarrow k^2 \leq n \Rightarrow k \leq \sqrt{n}$$

```
while k <= sqrt(n) do begin  
    ...  
end;
```



Что плохо?

```
count := 0;  
k := 2;  
while k*k <= n do begin  
    if n mod k = 0 then  
        count := count + 1;  
    k := k + 1  
end;
```



Как ещё улучшить?

```
while (k*k <= n) and (count = 0)  
do begin  
    ...  
end;
```

Задачи

«А»: Напишите программу, которая получает натуральные числа A и B ($A < B$) и выводит все простые числа в интервале от A до B .

Пример:

Введите границы диапазона:

10 20

11 13 17 19

«В»: В магазине продается мастика в ящиках по 15 кг, 17 кг, 21 кг. Как купить ровно 185 кг мастики, не вскрывая ящики? Сколькими способами можно это сделать?

Задачи

«С»: Ввести натуральное число N и вывести все натуральные числа, не превосходящие N и делящиеся на каждую из своих цифр.

Пример:

Введите N :

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 15

Программирование на языке Паскаль

§ 59. Процедуры

Зачем нужны процедуры?

```
writeln('Ошибка программы');
```

много раз!

```
program withProc;
```

```
var n: integer;
```

```
procedure Error;
```

```
begin
```

```
    writeln('Ошибка программы')
```

```
end;
```

```
begin
```

```
    read(n);
```

```
    if n < 0 then Error;
```

```
    ...
```

```
end.
```

ВЫЗОВ
процедуры

Что такое процедура?

Процедура – вспомогательный алгоритм, который выполняет некоторые действия.

- текст (расшифровка) процедуры записывается **до основной программы**
- в программе может быть **много процедур**
- чтобы процедура заработала, нужно **вызвать** её по имени из основной программы или из другой процедуры

Процедура с параметрами

Задача. Вывести на экран запись целого числа (0..255) в 8-битном двоичном коде.

много раз!

Алгоритм:

$$178 \Rightarrow 10110010_2$$

? Как вывести первую цифру?

$n :=$

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	1	1	0	0	1	0

 разряды

$n \text{ div } 128$

$n \text{ mod } 128$

? Как вывести вторую цифру?

$n1 \text{ div } 64$

Процедура с параметрами

Задача. Вывести на экран запись целого числа (0..255) в 8-битном двоичном коде.

Алгоритм:

```
k := 128;  
while k > 0 do begin  
  write(n div k);  
  n := n mod k;  
  k := k div 2;  
end;
```

178 \Rightarrow 10110010



Результат зависит от n!

n	k	ВЫВОД
178	128	1

Процедура с параметрами

```
program binCode;  
  procedure printBin (n: integer);  
  var k: integer;  
  begin  
    k := 128;  
    while k > 0 do begin  
      write (n div k);  
      n := n mod k;  
      k := k div 2  
    end  
  end;  
begin  
  printBin (99)  
end.
```

локальная
переменная

Параметры – данные,
изменяющие работу
процедуры.

значение параметра
(**аргумент**)

Несколько параметров

```
procedure printSred(a: integer;  
                    b: integer) ;  
  
begin  
    write ((a+b) / 2) ;  
end.
```

```
procedure printSred(a, b: integer) ;  
begin  
    write ((a+b) / 2) ;  
end.
```

Задачи

«А»: Напишите процедуру, которая принимает параметр – натуральное число N – и выводит на экран линию из N символов '—'.

Пример:

Введите N :

10

«В»: Напишите процедуру, которая выводит на экран в столбик все цифры переданного ей числа, начиная с первой.

Пример:

Введите натуральное число:

1234

1

2

3

4

Задачи

«С»: Напишите процедуру, которая выводит на экран запись переданного ей числа в римской системе счисления.

Пример:

Введите натуральное число:

2013

MMXIII

Изменяемые параметры

Задача. Написать процедуру, которая меняет местами значения двух переменных.

```
program Exchange;  
var x, y: integer;  
  
procedure Swap(a, b: integer);  
var c: integer;  
begin  
    c := a; a := b; b := c;  
end;
```

передача по
значению

```
begin  
    x := 2; y := 3;  
    Swap(x, y);  
    write(x, ' ', y)  
end.
```



Процедура работает с копиями переданных значений параметров!

2 3



Почему не работает?

Изменяемые параметры

переменные могут
изменяться

```
procedure Swap ( var a, b: integer );  
var c: integer;  
begin  
    c := a; a := b; b := c;  
end;
```

передача по
ссылке

Вызов:

```
var a, b: integer;  
...  
Swap (a, b); { правильно }  
Swap (2, 3); { неправильно }  
Swap (a, b+3); { неправильно }
```

Задачи

«А»: Напишите процедуру, которая переставляет три переданные ей числа в порядке возрастания.

Пример:

Введите три натуральных числа:

10 15 5

5 10 15

«В»: Напишите процедуру, которая сокращает дробь вида M/N . Числитель и знаменатель дроби передаются как изменяемые параметры.

Пример:

Введите числитель и знаменатель дроби:

25 15

После сокращения: 5/3

Задачи

«С»: Напишите процедуру, которая вычисляет наибольший общий делитель и наименьшее общее кратное двух натуральных чисел и возвращает их через изменяемые параметры.

Пример:

Введите два натуральных числа :

10 15

НОД (10 , 15) = 5

НОК (10 , 15) = 30

Программирование на языке Паскаль

§ 60. Функции

Что такое функция?

Функция – это вспомогательный алгоритм, который возвращает *значение-результат* (число, символ или объект другого типа).

Задача. Написать функцию, которая вычисляет сумму цифр числа.

Алгоритм:

```
сумма := 0;  
while n <> 0 do begin  
    сумма := сумма + n mod 10;  
    n := n div 10  
end;
```

Сумма цифр числа

```
program Sum;
```

```
function sumDigits (n: integer) : integer ;
```

```
var sum: integer;
```

```
begin
```

```
    sum:= 0;
```

```
    while n <> 0 do begin
```

```
        sum:= sum + n mod 10;
```

```
        n:= n div 10;
```

```
    end;
```

```
    sumDigits:= sum
```

```
end;
```

тип результата

передача
результата

```
begin
```

```
    writeln(sumDigits(12345))
```

```
end.
```

Использование функций

```
x := 2 * sumDigits (n + 5) ;  
z := sumDigits (k) + sumDigits (m) ;  
if sumDigits (n) mod 2 = 0 then begin  
    writeln('Сумма цифр чётная') ;  
    writeln('Она равна ', sumDigits (n))  
end ;
```



Функция, возвращающая целое число, может использоваться везде, где и целая величина!

Задачи

«А»: Напишите функцию, которая находит наибольший общий делитель двух натуральных чисел.

Пример:

Введите два натуральных числа:

7006652 112307574

$\text{НОД}(7006652, 112307574) = 1234.$

«В»: Напишите функцию, которая определяет сумму цифр переданного ей числа.

Пример:

Введите натуральное число:

123

Сумма цифр числа 123 равна 6.

Задачи

«С»: Напишите функцию, которая «переворачивает» число, то есть возвращает число, в котором цифры стоят в обратном порядке.

Пример:

Введите натуральное число:

1234

После переворота: 4321.

Логические функции

Задача. Найти все простые числа в диапазоне от 2 до 100.

```
program PrimeNum;  
var i: integer;  
begin  
    for i:=2 to 100 do  
        if isPrime(i) then  
            writeln(i)  
end.
```

функция,
возвращающая
логическое значение
(True/False)

Функция: простое число или нет?



Какой алгоритм?

логическое значение
(True/False)

```
function isPrime(n: integer): boolean ;  
var count, k: integer;  
begin  
    count := 0;  
    k := 2;  
    while (k*k <= n) and (count = 0) do begin  
        if n mod k = 0 then  
            count := count + 1;  
        k := k + 1  
    end;  
    isPrime := (count = 0)  
end;
```

```
if count = 0 then  
    isPrime := True  
else isPrime := False
```

Логические функции: использование



Функция, возвращающая логическое значение, может использоваться везде, где и логическая величина!

```
read(n) ;  
while isPrime(n) do begin  
    writeln('простое число') ;  
    read(n)  
end;
```

Задачи

«А»: Напишите логическую функцию, которая определяет, является ли переданное ей число совершенным, то есть, равно ли оно сумме своих делителей, меньших его самого.

Пример:

Введите натуральное число:

28

Число 28 совершенное.

Пример:

Введите натуральное число:

29

Число 29 не совершенное.

Задачи

«В»: Напишите логическую функцию, которая определяет, являются ли два переданные ей числа взаимно простыми, то есть, не имеющими общих делителей, кроме 1.

Пример:

Введите два натуральных числа:

28 15

Числа 28 и 15 взаимно простые.

Пример:

Введите два натуральных числа:

28 16

Числа 28 и 16 не взаимно простые.

Задачи

«С»: Простое число называется гиперпростым, если любое число, получающееся из него откидыванием нескольких цифр, тоже является простым. Например, число 733 – гиперпростое, так как и оно само, и числа 73 и 7 – простые. Напишите логическую функцию, которая определяет, верно ли, что переданное ей число – гиперпростое. Используйте уже готовую функцию `isPrime`, которая приведена в учебнике.

Пример:

Введите натуральное число:

733

Число 733 гиперпростое.

Пример:

Введите натуральное число:

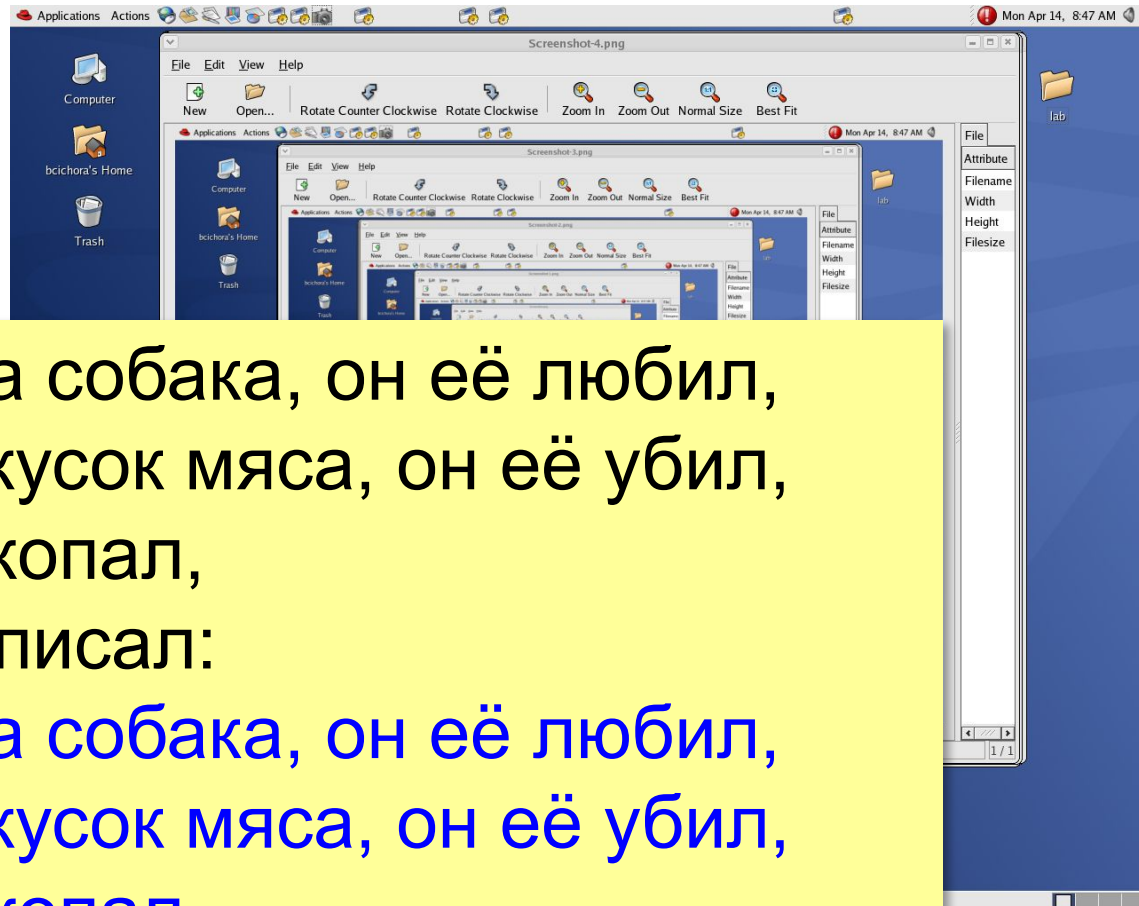
19

Число 19 не гиперпростое.

Программирование на языке Паскаль

§ 61. Рекурсия

Что такое рекурсия?



У попа была собака, он её любил,
Она съела кусок мяса, он её убил,
В землю закопал,
Надпись написал:
У попа была собака, он её любил,
Она съела кусок мяса, он её убил,
В землю закопал,
Надпись написал:

...

Что такое рекурсия?

Натуральные числа:

- 1 – натуральное число
- если n – натуральное число,
то $n + 1$ – натуральное число

индуктивное
определение

Рекурсия — это способ определения множества объектов через само это множество на основе заданных простых базовых случаев.

Числа Фибоначчи:

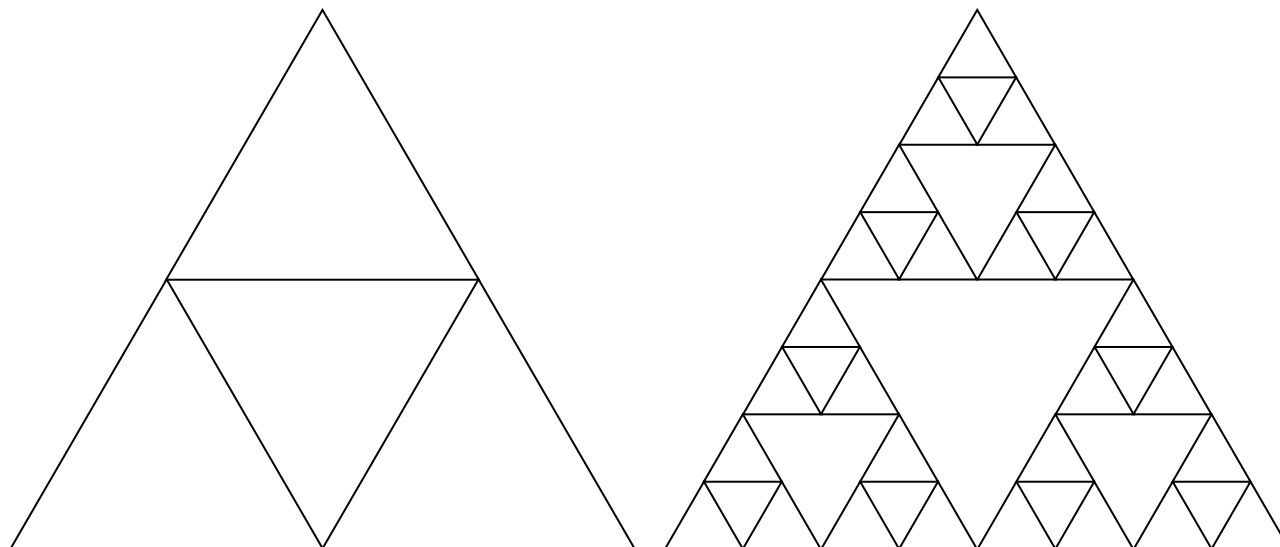
- $F_1 = F_2 = 1$
- $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ при $n > 2$

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

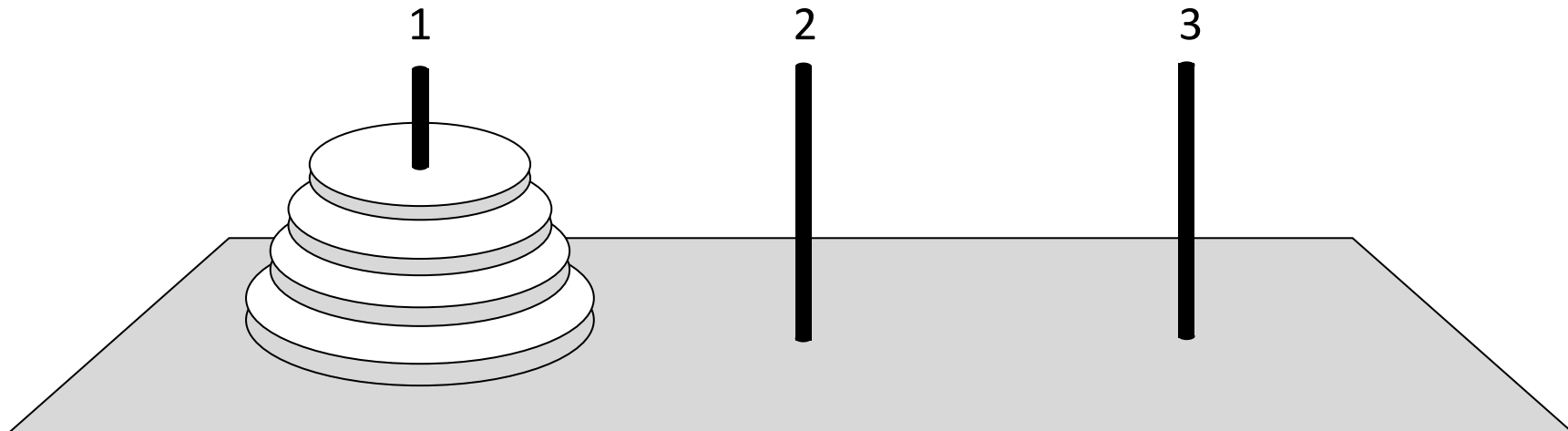
Фракталы

Фракталы – геометрические фигуры, обладающие самоподобием.

Треугольник Серпинского:



Ханойские башни



- за один раз переносится один диск
- класть только меньший диск на больший
- третий стержень вспомогательный

перенести (n, 1, 3)

перенести (n-1, 1, 2)

1 -> 3

перенести (n-1, 2, 3)

Ханойские башни – процедура

СКОЛЬКО

откуда

куда

```
procedure Hanoi(n, k, m: integer);  
var p: integer;  
begin  
  p := 6 - k - m;  
  Hanoi(n-1, k, p);  
  writeln(k, ' -> ', m);  
  Hanoi(n-1, p, m)  
end;
```

рекурсия

рекурсия

номер вспомогательного
стержня (1+2+3=6!)

Что плохо?

**Рекурсия никогда не остановится!**

Ханойские башни – процедура

Рекурсивная процедура (функция) — это процедура (функция), которая вызывает сама себя напрямую или через другие процедуры и функции.

```
procedure Hanoi(n, k, m: integer);  
var p: integer;  
begin  
    if n = 0 then exit;  
    p := 6 - k - m;  
    Hanoi(n-1, k, p);  
    writeln(k, ' -> ', m);  
    Hanoi(n-1, p, m);  
end;
```

условие выхода из
рекурсии

```
program HanoiTower;  
...  
begin  
    Hanoi(4, 1, 3)  
end.
```

Вывод двоичного кода числа

```
procedure printBin (n: integer);  
begin  
    if n = 0 then exit;  
    printBin (n div 2);  
    write (n mod 2)  
end;
```

условие выхода из
рекурсии

напечатать все
цифры, кроме
последней

`printBin (0)`



вывести
последнюю цифру



Как без рекурсии?

Вычисление суммы цифр числа

```
function sumDig(n: integer): integer;  
var sum: integer;  
нач  
    sum := n mod 10;  
    if n >= 10 then  
        sum := sum + sumDig( n div 10 );  
    sumDig := sum  
end;
```

последняя цифра

рекурсивный вызов



Где условие окончания рекурсии?

sumDig(1234)

↓
4 + sumDig(123)

↓
4 + 3 + sumDig(12)

↓
4 + 3 + 2 + sumDig(1)

↓
4 + 3 + 2 + 1

Алгоритм Евклида

Алгоритм Евклида. Чтобы найти НОД двух натуральных чисел, нужно вычитать из большего числа меньшее до тех пор, пока меньшее не станет равно нулю. Тогда второе число и есть НОД исходных чисел.

```
function NOD (a, b: integer): integer;  
begin  
    if (a = 0) or (b = 0) then begin  
        NOD := a + b;  
        exit  
    end;  
    if a > b then  
        NOD := NOD (a - b, b)  
    else NOD := NOD (a, b - a)  
end;
```

условие окончания
рекурсии

рекурсивные вызовы

Задачи

«А»: Напишите рекурсивную функцию, которая вычисляет НОД двух натуральных чисел, используя модифицированный алгоритм Евклида.

Пример:

Введите два натуральных числа:

7006652 112307574

$\text{НОД}(7006652, 112307574) = 1234$.

«В»: Напишите рекурсивную функцию, которая раскладывает число на простые сомножители.

Пример:

Введите натуральное число:

378

$378 = 2 * 3 * 3 * 3 * 7$

Задачи

«С»: Дано натуральное число N . Требуется получить и вывести на экран количество всех возможных *различных* способов представления этого числа в виде суммы натуральных чисел (то есть, $1 + 2$ и $2 + 1$ – это один и тот же способ разложения числа 3). Решите задачу с помощью рекурсивной функции.

Пример:

Введите натуральное число:

4

Количество разложений: 4.

Как работает рекурсия?

Факториал:

$$N! = \begin{cases} 1, & N = 1 \\ N \cdot (N-1)!, & N > 1 \end{cases}$$

```
function Fact(N: integer): integer;  
begin  
  writeln('-> N = ', N);  
  if N <= 1 then  
    Fact := 1  
  else Fact := N * Fact(N-1);  
  writeln('<- N = ', N)  
end;
```

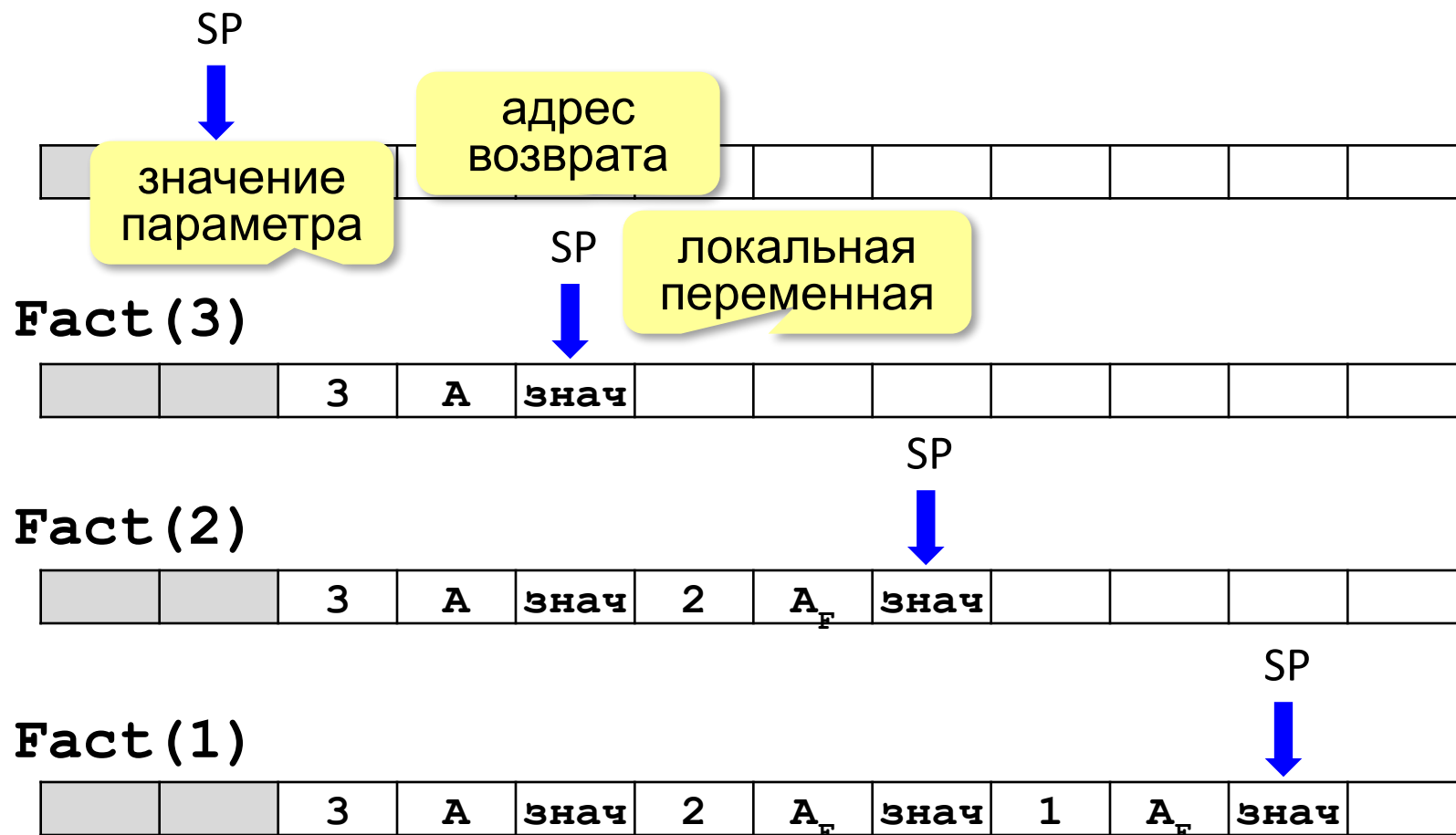
```
-> N = 3  
  -> N = 2  
    -> N = 1  
      <- N = 1  
    <- N = 2  
  <- N = 3
```






Как сохранить состояние функции перед рекурсивным вызовом?

Стек

Стек – область памяти, в которой хранятся локальные переменные и адреса возврата.



Рекурсия – «за» и «против»

- с каждым новым вызовом расходуется память в стеке (возможно переполнение стека)
- затраты на выполнение служебных операций при рекурсивном вызове
-  программа становится более короткой и понятной
-  возможно переполнение стека
-  замедление работы



Любой рекурсивный алгоритм можно заменить нерекурсивным!

итерационный
алгоритм

```
function Fact(N: integer):  
    integer;  
  
var i, F: integer;  
begin  
    F := 1;  
    for i := 1 to N do  
        F := F * i;  
    Fact := F;  
end;
```

Конец фильма

ПОЛЯКОВ Константин Юрьевич

д.т.н., учитель информатики

ГБОУ СОШ № 163, г. Санкт-Петербург

kpolyakov@mail.ru

ЕРЕМИН Евгений Александрович

к.ф.-м.н., доцент кафедры мультимедийной

дидактики и ИТО ПГГПУ, г. Пермь

eremin@pspu.ac.ru

Источники иллюстраций

1. old-moneta.ru
2. www.random.org
3. www.allruletka.ru
4. www.lotterypros.com
5. logos.cs.uic.edu
6. ru.wikipedia.org
7. иллюстрации художников издательства «Бином»
8. авторские материалы