

Алгоритмы работы с величинами

18.03.15

-
- *Информация, обрабатываемая программой, называется **данными**.*
 - Отдельный информационный объект, например число, символ, называется **величиной**.
-

Вывод:

- Всякая величина занимает свое определенное место в памяти компьютера.*
-

Примеры идентификаторов

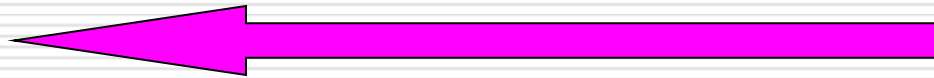
- *X, Y, Sum,*
 - *Max, A5, B1, Min*
 - *Sum1, D10 и т.д.*
-

Система команд исполнителя-компьютера (СКИ)

- присваивание**
 - ВВОД**
 - ВЫВОД**
 - обращение к
вспомогательному алгоритму**
 - цикл**
 - ветвление**
-

Команда присваивания

переменная = выражение



Пример 1. Выполнить команды
присваивания

$X := 4$

$Y := 3$

$Z := X + Y.$

X

4

Y

3

Z

7

Пример 2.

$X := 5$

$X := X + 1.$

X

6

Команда ввода

ВВОД <СПИСОК ПЕРЕМЕННЫХ>

ВВОД А, В, С

Пример 3.

ВВОД A, B, C.

A

8

B

-6

C

3

Команда вывода

ВЫВОД <СПИСОК ВЫВОДА>

ВЫВОД X1, X2

Вывод:

1. Переменные величины получают конкретные значения в результате выполнения команды присваивания или команды ввода.
 2. Результаты решения задачи сообщаются компьютером пользователю путем выполнения команды вывода.
-

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА
