

*СПОСОБИ  
ОПИСУ  
АЛГОРИТМУ.  
ПРОГРАМА*



# *СПОСОБИ ПОДАННЯ АЛГОРИТМІВ*

- *Словесним;*
- *Графічним;*
- *Послідовністю сигналів (звукових, світлових тощо);*

# СЛОВЕСНИЙ СПОСІБ ПОДАННЯ АЛГОРИТМУ

Алгоритм швидкого приготування піци:

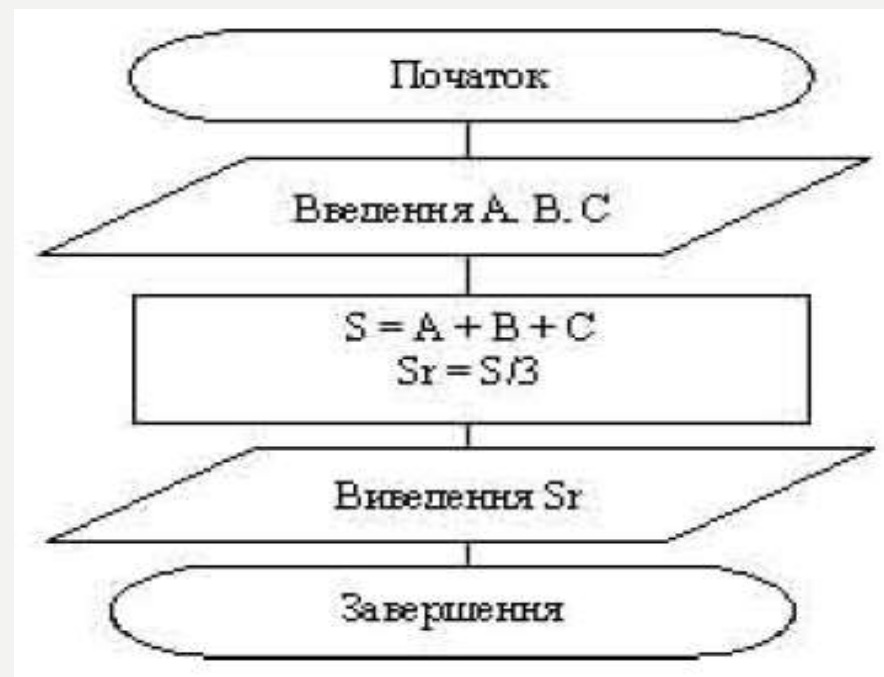
1. Змішайте сметану з томатною пастою, додайте спеції.
2. Отриманий соус намажте на хліб.
3. Зверху викладіть порізані на шматочки помідори та болгарський перець, половинки маслин.
4. Осипте натертим сиром.
5. На 5 хвилин поставте піцу в духовку.



# ДЛЯ ГРАФІЧНОГО ПРЕДСТАВЛЕННЯ АЛГОРИТМІВ ВИКОРИСТОВУЮТЬ БЛОК-СХЕМИ

**Блок-схема алгоритму** – графічне зображення алгоритму у вигляді організованої послідовності блоків.

Блок-схема алгоритму  
знаходження середнього  
арифметичного трьох чисел.



# SCRATCH



- *Програма – впорядкована послідовність команд для комп'ютера, виконання якої реалізує алгоритм розв'язування певної задачі. Команди в програмі (програмному коді) записуються мовою програмування.*
- *Програма – це алгоритм, записаний мовою програмування.*

# ЗАПИСИ У ЗОШУТІ

*Алгоритми можуть бути подані різними способами:*

- *Словесним;*
- *Графічним;*
- *Послідовністю сигналів (звукових, світлових тощо);*

*Блок-схема алгоритму – графічне зображення алгоритму у вигляді організованої послідовності блоків.*

*Програма – впорядкована послідовність команд для комп'ютера, виконання якої реалізує алгоритм розв'язування певної задачі.*



# ПРАКТИЧНА РОБОТА

## *Завдання 1.*

*Є повна посудина місткістю 8 літрів та дві порожні посудини місткістю 3 літри та 5 літрів. Складіть блок-схему алгоритму одержання в одній з посудин 2 літрів рідини.*

## *Завдання 2.*

*Складіть алгоритм обчислення значення виразу  $(23+35):(94-92)$ . Подайте його словесним і графічним способами. Виконайте складений алгоритм.*

## *Завдання 3.*

*Відкрийте проект, відредагуйте проект, щоб виконавець намалював два квадрати з різнокольоровими сторонами. Сторона першого квадрата 60 кроків, а другого 80 кроків. Збережіть проект у вашій папці.*

# ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ



*Опрацювати відповідний пункт  
підручника*

*Зробити конспект*





# ЛІТЕРАТУРА

- *Бондаренко О.О. Інформатика 5 клас. Тимчасовий підручник./  
Бондаренко О.О., Ластовецький В.В., Пилипчук О.П., Шестопапов Є.А.  
– Шепетівка.: Аспект, 2017. – 37-38 с. - Режим доступу:  
<https://aspekt.in.ua/> (електронне джерело).*

# ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ



- <http://urok-informatiku.ru/urok4-seredovishhe-vikonannya-algoritmu-programa-scratch/>
- <http://www.refmaniya.org.ua/konspekty/konspekt-uroku-ponyattya-algoritmu-vlastivost-algoritmu-sposobi-opisuvannya-algoritm-v>
- <https://pixabay.com/ru/>
- <http://abetkaland.in.ua/refleksiya-v-navchalnomu-protsesi-shho-tse-dlya-chogo-koly-yak/>

# ИИИЕРНЕИ-РЕСУРСИ



- URL <http://4-pics-1-word.games-answers.net/games/4-pics-1-word-answers/7-letters-answers/barrel-beer-whiskey-mouthwash.html>
- URL <https://belledahlia.jimdo.com/>
- URL <http://www.knowledgewave.com/blog/topic/employee-training>
- URL <https://www.thegospelcoalition.org/blogs/justin-taylor/classical-reading-list-middle-school/>
- URL <https://gdz4you.com/>
- URL <https://giftsandcollectiblesgalore.wordpress.com/2014/08/26/do-the-younger-generations-collect-glassware-or-it-this-only-for-the-older-generation/>
- URL <https://pushkarnatalia.jimdo.com>