

Інструкційний лист для учнів до уроку



1. Середовище коника
2. Середовище учня
3. Середовище пілота
4. Середовище дельфіна
5. Середовище моряка

			1.	П			
	2.			А			
				Й			
	3.			Т			
		4.		О			
5.				Н			

1	Команда		це точна і зрозуміла послідовність команд на виконання дій, спрямованих на розв'язання певного завдання.
2	Алгоритм		Обмежений набір дій, що вміє виконувати певний виконавець.
3	Система команд виконавця		це об'єкт, який може виконувати команди.
4	Середовище		сукупність команд, які може виконати певний виконавець.
5	Виконавець команд		«місце існування» виконавця
6	Припустимі дії		це вказівка на виконання певних дій

Комп'ютер — формальний виконавець

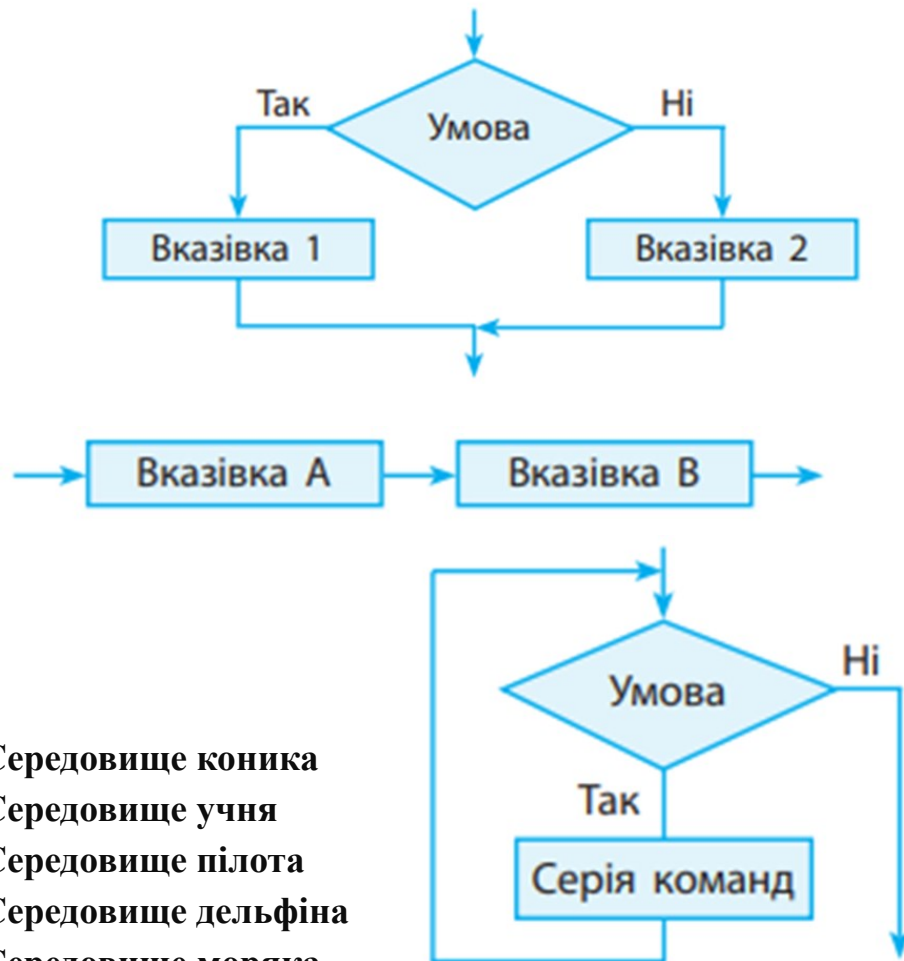
Помилки робить не комп'ютер, а розробник алгоритму

Властивості алгоритму

- дискретність
- визначеність
- виконуваність
- скінченність
- масовість
- результативність
- формальність

—**Блок-схема** — це наочне графічне зображення алгоритму, коли окремі його кроки (етапи) зображуються за допомогою різних геометричних фігур (блоків), а зв'язки між етапами вказуються за допомогою стрілок, що з'єднують ці фігури.

Інструкційний лист для учнів до уроку



1. Середовище коника
2. Середовище учня
3. Середовище пілота
4. Середовище дельфіна
5. Середовище моряка

			1.	П			
		2.		А			
				Й			
		3.		Т			
			4.	О			
5.				Н			

1	Команда		це точна і зрозуміла послідовність команд на виконання дій, спрямованих на розв'язання певного завдання.
2	Алгоритм		Обмежений набір дій, що вміє виконувати певний виконавець.
3	Система команд виконавця		це об'єкт, який може виконувати команди.
4	Середовище		сукупність команд, які може виконати певний виконавець.
5	Виконавець команд		«місце існування» виконавця
6	Припустимі дії		це вказівка на виконання певних дій

Комп'ютер — формальний виконавець

Помилки робить не комп'ютер, а розробник алгоритму

Властивості алгоритму

- дискретність
- визначеність
- виконуваність
- скінченність
- масовість
- результативність
- формальність

—**Блок-схема** — це наочне графічне зображення алгоритму, коли окремі його кроки (етапи) зображуються за допомогою різних геометричних фігур (блоків), а зв'язки між етапами вказуються за допомогою стрілок, що з'єднують ці фігури.