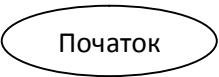
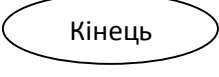
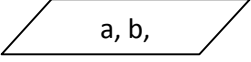
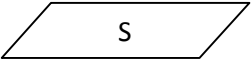
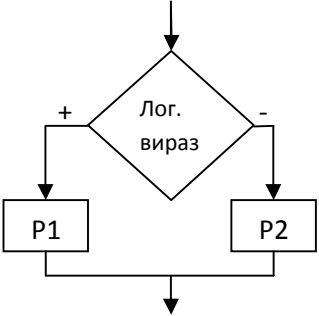
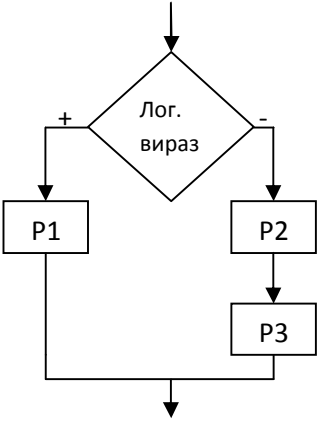
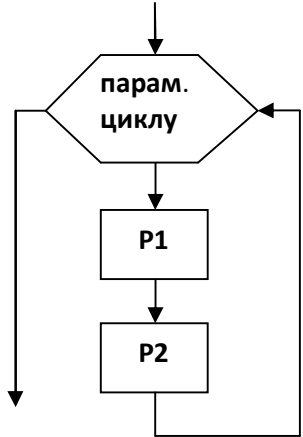
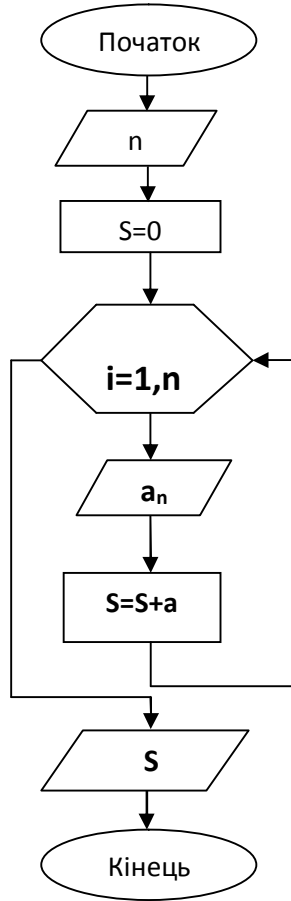


№ п/п	Графічне позначення	Програмний код (Pascal)	Опис
1		Program Pr_1; Uses {назви модулів}; Var {оголошення змінних}; Label {перелік міток}; {інші, необхідні в нашій програмі розділи}; begin	Початок програми
2		End ;	Кінець програми
3		Writeln ('введіть a'); Readln (a); Write ('b='); Readln (b);	Введення даних
4		Writeln ('S=',S:6:2);	Виведення даних
5		if <лог. вираз> then P1 Else P2 ;	Перевірка умови якщо умова виконується, то програма виконує оператор P1, якщо ні – P2.
6		if <лог. вираз> then P1 Else begin P2 ; P3 ; End ;	Відрізняється від попереднього наявністю більш ніж одного оператора в одній з віток розгалуження. В цьому випадку оператори беруть у операторні дужки Begin P1 ; P2 ; End ;
7		For <парам циклу> := <початкове знач.> to <кінц.знач. парам> do Begin P1 ; P2 ; End ;	Цикл з лічильником Парам циклу: For <i>i:=1 to n do</i> – інкримент (Збільшення лічильника +1) For <i>i:=1 downto n do</i> – декримент (зменшення лічильника -1)

8		While <лог.вираз> do P1;	Оператор циклу передумовою P1 – оператор 3
9		Repeat P1 until <лог. вираз>	Оператор циклу післяумовою P1 – оператор 3
10		Program suma; Var a,b,c,s:real; Begin Write ('a='); Readln (a); Write ('b='); Readln (b); Write ('c='); Readln (c); S:=a+b+c ; Writeln ('s=', S:6:2); Readln ; End.	Опис лінійного алгоритму Завдання: Ввести три числа, обчислити їх суму та вивести результат на екран.
11		Program kv_riv; Var a,b,c,D,x1,x2:real; Begin Write ('a='); Readln (a); Write ('b='); Readln (b); Write ('c='); Readln (c); D:=sqr(b)-4*a*c ; If D<0 then Writeln ('Рі-ня не має дійсних розв'язків') Else Begin x1:=(-b+sqrt(D))/(2*a) ; x2:=(-b-sqrt(D))/(2*a) ; Writeln ('x1=',x1:6:2); Writeln ('x2=',x2:6:2); End ; Readln ; End.	Опис алгоритму розгалуження Програма для обчислення коренів квадратного рі-ня

12

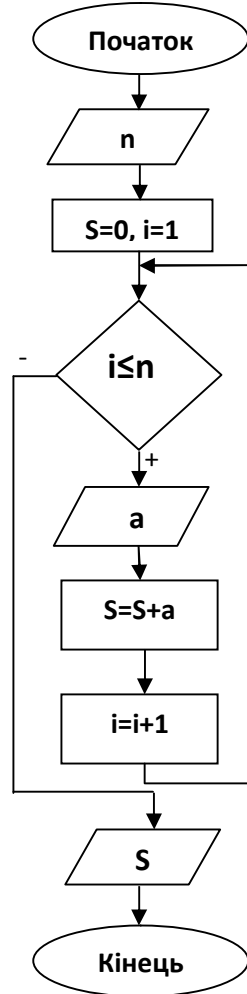


```

Program cikl;
Var i,n:integer;
      a,s:real;
Begin
  Write ('n='); Readln(n);
  S:=0;
  For i:=1 to n do
  Begin
    Write('a',i:2,'=');
    Readln(a);
    S:=S+a;
  End;
  Writeln('S=', S:6:2);
  Readln;
End.
  
```

Цикл з лічильником
 Обчислити суму рядду з n елементів шляхом покрокового додавання.

13

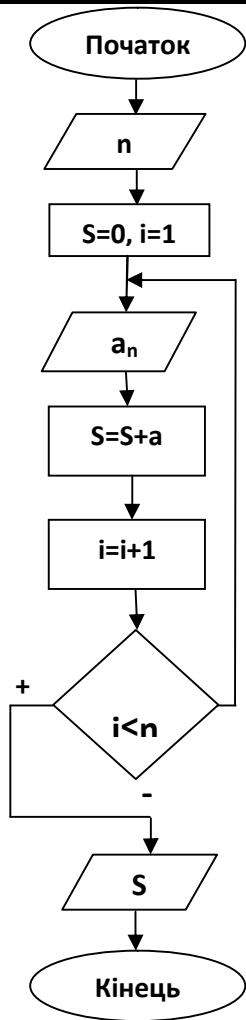


```

Program cikl;
Var i,n:integer;
      a,s:real;
Begin
  Write ('n='); Readln(n);
  S:=0; i:=1;
  While i<=n do
  Begin
    Write ('a',i:2,'='); Readln(a);
    S:=S+a;
    i:=i+1;
  End;
  Writeln('S=', S:6:2);
  Readln;
End.
  
```

Цикл з передумовою
 Обчислити суму рядду з n елементів шляхом покрокового додавання.

14



```

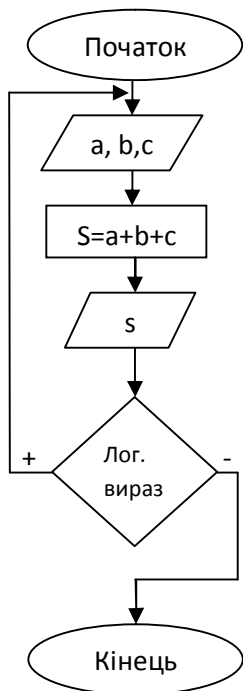
program cicl;
var
i,n:integer;
a,s:real;
begin
Write('n='); Readln(n);
S:=0; i:=1;
repeat
begin
Write('a',i:2,'=');
readln(a);
S:=S+a;
i:=i+1;
end
Until i>n;
Writeln ('S=',S:6:2);
end.
  
```

Цикл з післяумовою

Обчислити суму рядду з n елементів шляхом покрокового додавання.

Умова вказується протилежна до умови в циклі «з передумовою»

15



```

Program mitka;
Var
a,b,c,s:real;
q:string;
Label M1;
Begin
M1: Write('a='); Readln(a);
Write('b='); Readln(b);
Write('c='); Readln(c);
S:=a+b+c;
Writeln('s=', S:6:2);
Writeln('Бажаєте повторити натисніть 1, якщо не бажаєте - 0');
Read(q);
if q='1' then goto M1;
End.
  
```

Використання міток
 Написати програму для обчислення суми трьох чисел з можливістю повторити обчислення при бажанні користувача

№ п/п

Графічне позначення

Програмний код (Pascal)

Опис

та програмування

Основи алгоритмізації