

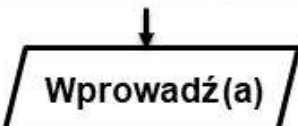
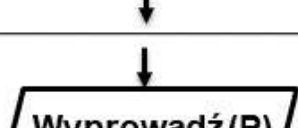
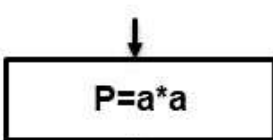
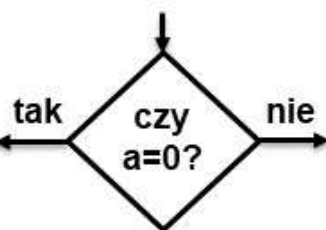


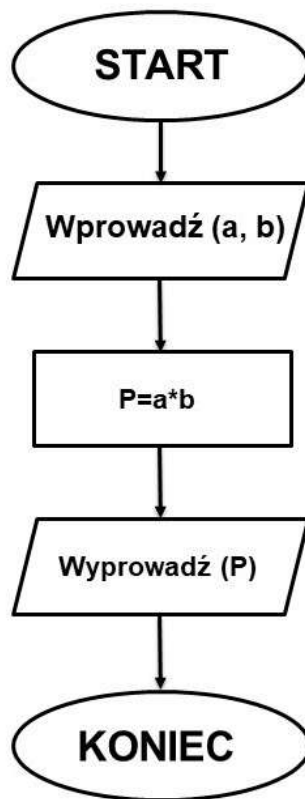


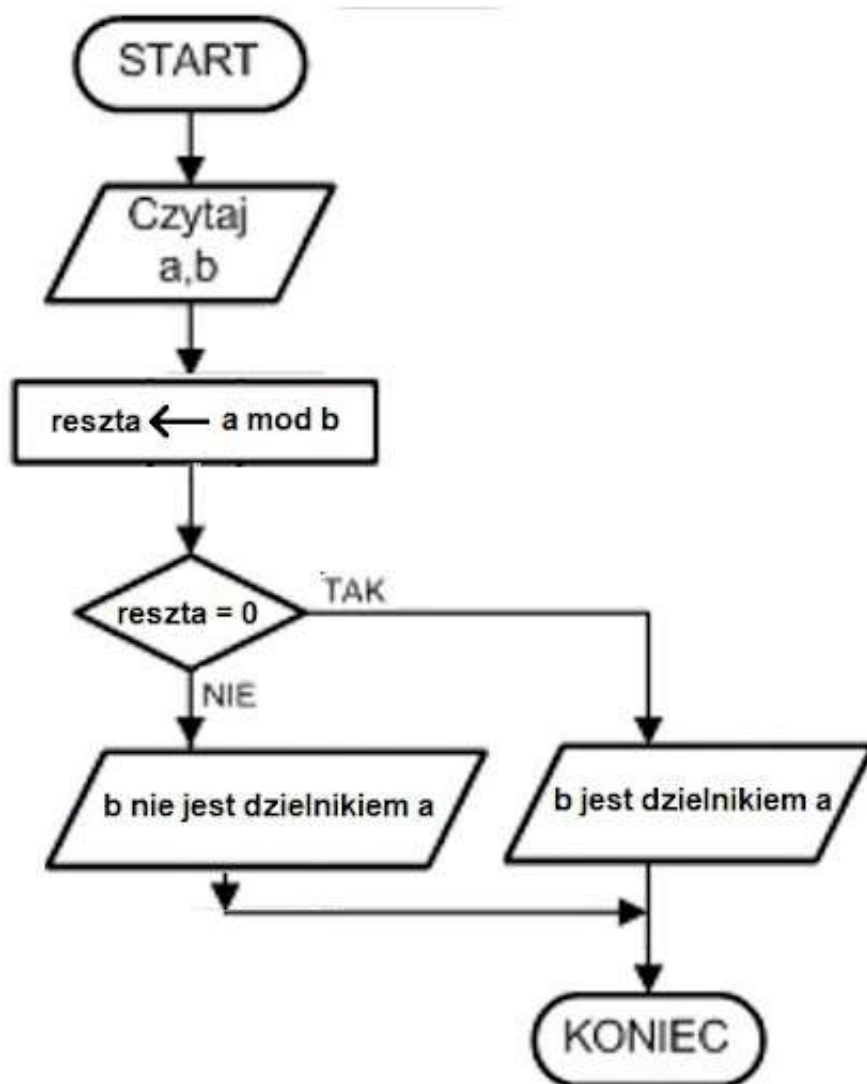
Schematy blokowe- algorytmy

Nazwa bloku	Reprezentacja graficzna	Opis
Początek algorytmu		Rozpoczęcie algorytmu, wychodzi z niego jedno połączenie. W schemacie występuje tylko raz.
Zakończenie algorytmu		Zakończenie algorytmu, wchodzi do niego jedno połączenie. Może występować wiele razy.
Wprowadzanie danych (blok wejścia)		Wprowadzanie danych, jedno połączenie wchodzące i jedno wychodzące. Schemat może zawierać wiele takich bloków.
Wyprowadzanie wyników (blok wyjścia)		Wyprowadzenie wyników, jedno połączenie wychodzące i jedno przychodzące. Schemat może zawierać wiele takich bloków.
Wykonywanie działań (blok operacyjny)		Wykonywanie operacji np. obliczeń, posiada jedno połączenie wychodzące i jedno przychodzące. W jednym bloku można wykonać kilka operacji. Schemat może zawierać wiele tego typu bloków.
Sprawdzanie warunków (blok decyzyjny lub warunkowy)		Podejmowanie decyzji, sprawdzanie warunków. Posiada jedno połączenie przychodzące i dwa wychodzące: TAK gdy warunek jest spełniony i NIE gdy warunek nie jest spełniony. Schemat może posiadać wiele takich bloków
Łącznik		Łącznik stosujemy gdy schemat występuje w kilku częściach. Numer umieszczony w bloku powinien być taki sam na obu łączonych przez nas częściach.
Połączenie		Połączenie bloków. Linia prosta lub łamana zakończona strzałką. Może łączyć bloki oraz dochodzić do innych połączeń.

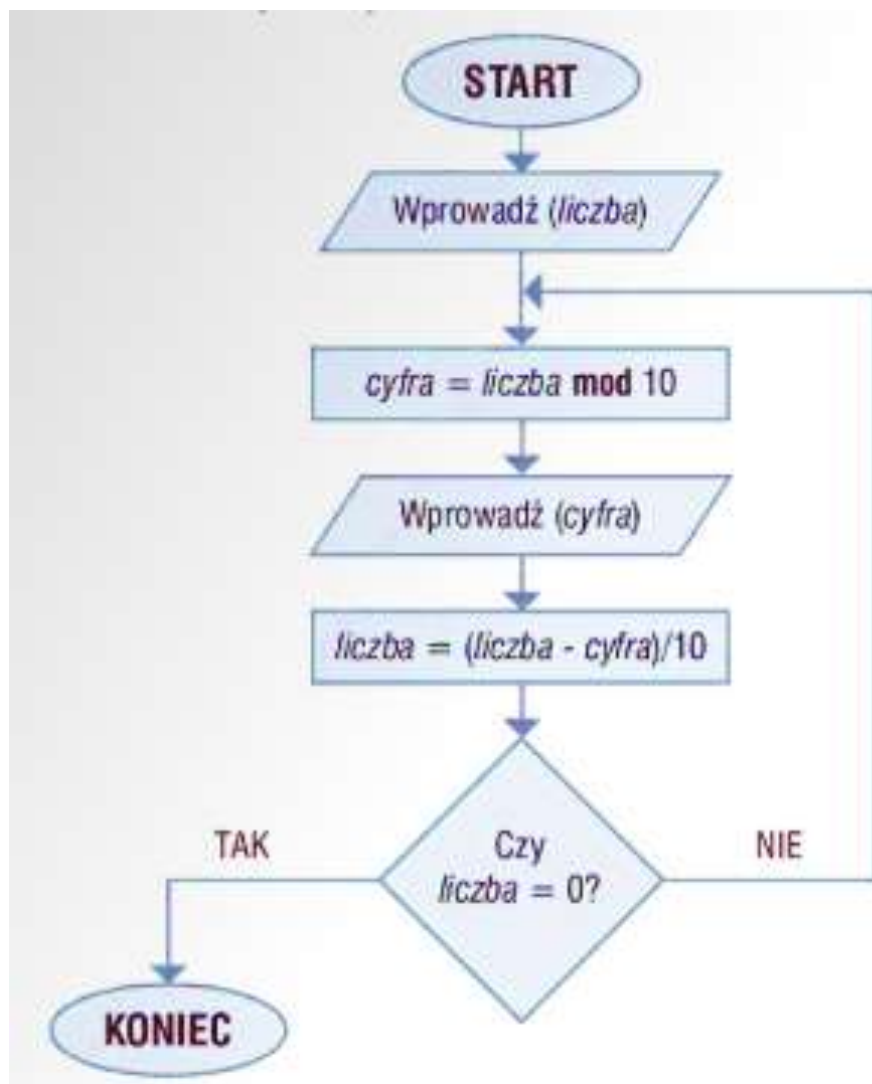
Obliczanie pola powierzchni prostokąta



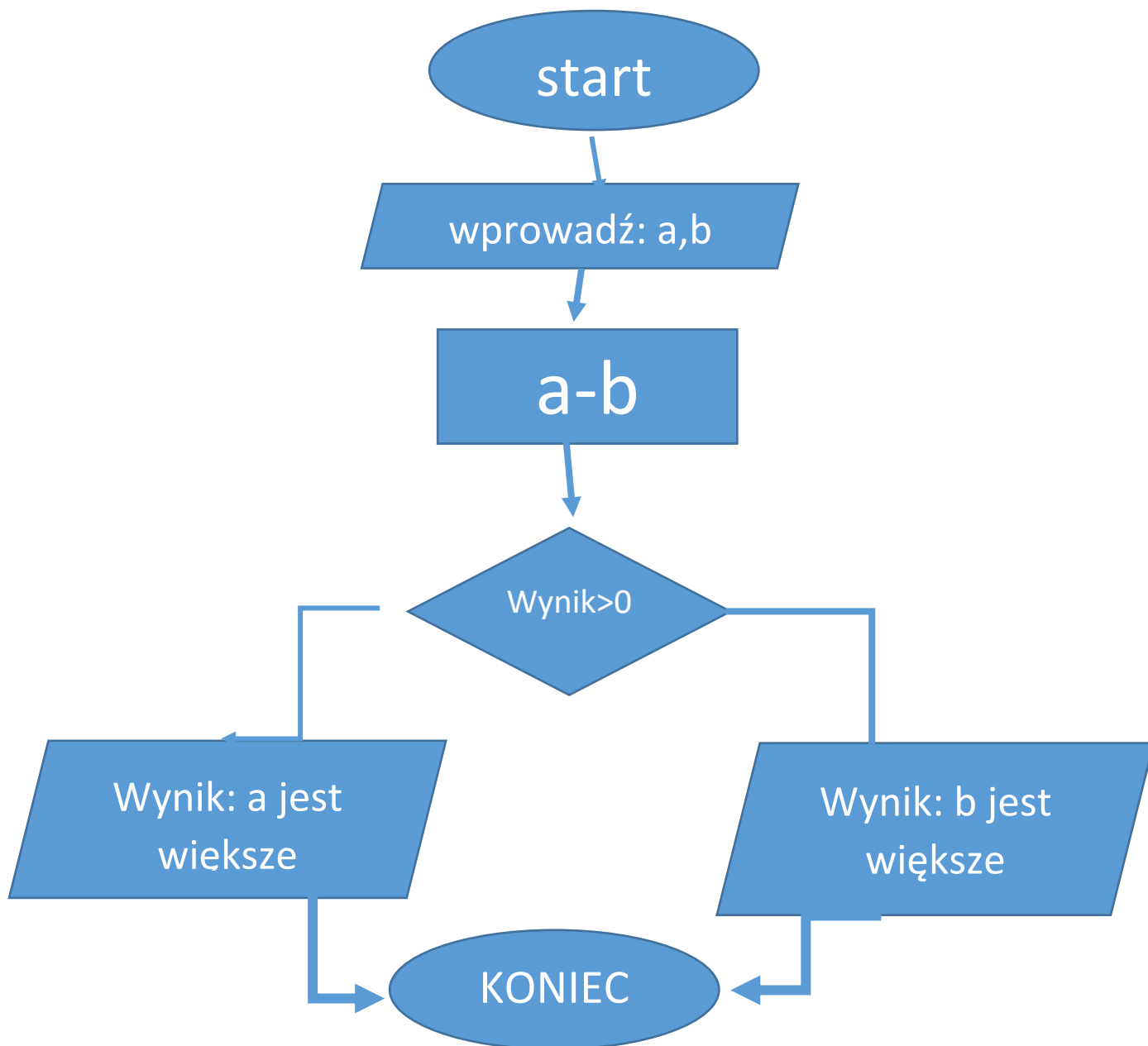
Badanie podzielności liczb.



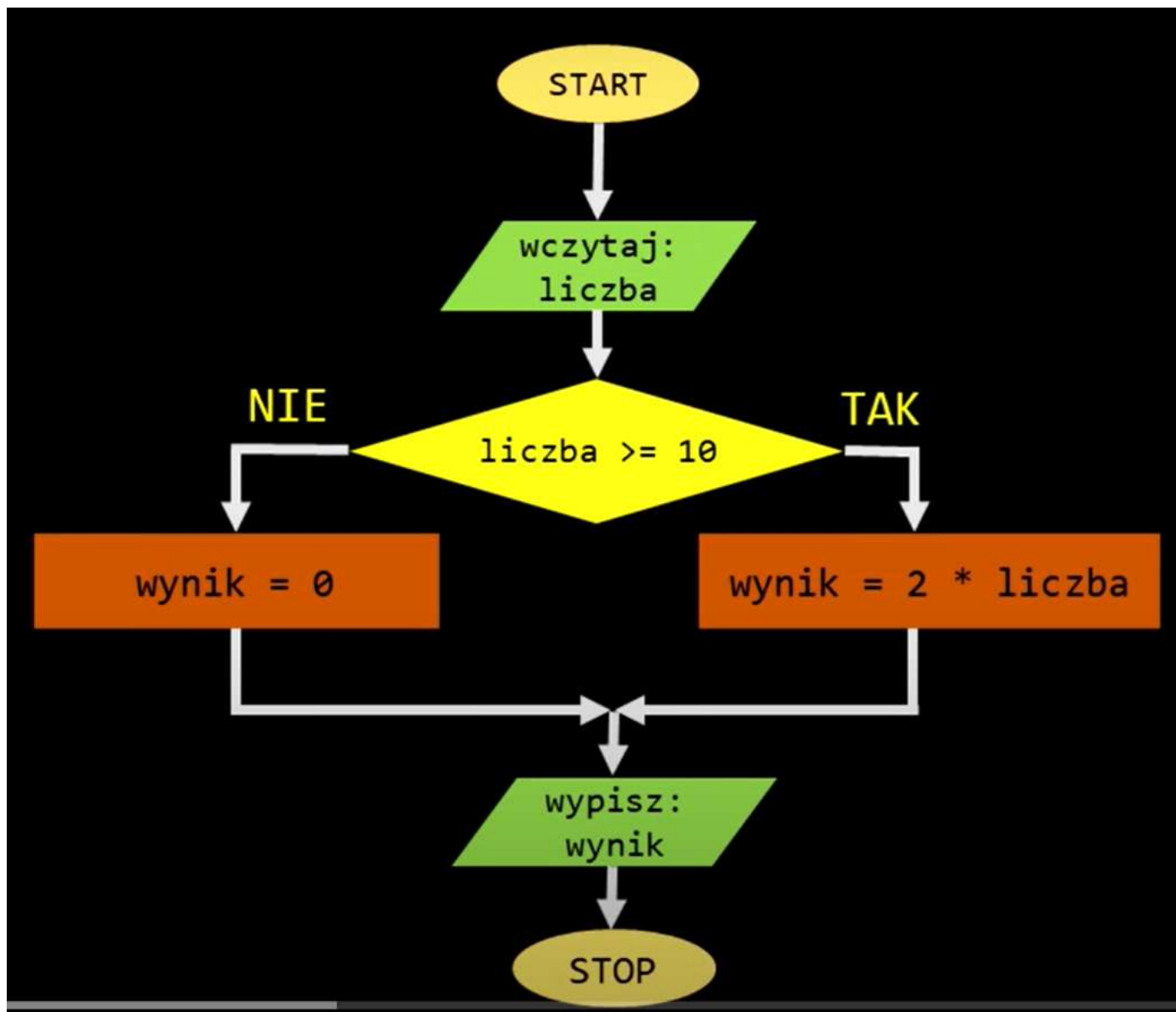
Wyodrębnianie cyfr z liczby



ALGORYTM PORÓWNUJE DWIE LICZBY NATURALNE I ZWRACA WIĘKSZĄ Z NICH JAKO WYNIK



Algorytm: Jeżeli podana liczba jest ≥ 10 to wynikiem jest liczba dwukrotnie większa, a jak nie to wynik=0



Algorytm porównuje dwie liczby. Zwraca jeden z trzech możliwych wyników. (większa, mniejsza, równe).

