מבוא לתכנות -

אלגוריתם - סדרת הוראות בסיסיות לביצוע משימה מורכבת

תרשימי זרימה

1. gliffy תוסף לכרום
2. flowchart
3. מודל הפקיד - קלט, מחשבון, תאי זיכרון, פלט
4. צמתים - strat, end
5. קלט
   1. מקלדת, עכבר, וכו
   2. סימן מקבילית
   3. ההבדל בין משתנה לבין string
6. פלט -
   1. תוצר - קבוע מספרי, טקסט, משתנה, חישוב
   2. סימן של מרובע עם גל למטה
7. השמת משתנים וביטויים - למה שנרצה משתנה ? תא בזיכרון
8. `אופרטורים -
   1. <https://www.w3schools.com/js/js_operators.asp>
9. תנאים - שלילי (קטן מ0 ) או חיובי (0 ומעלה) - מעוין - סימנים מוסכמים
10. תנאי מקוננן - nested if
11. מספר התנאים כמספר האופציות -1
12. ביטוי מורכב - and or - grade validation ציון צריך להיות בין 0 ל100 כלומר גם וגם
13. לולאת תנאי while loop - נרצה לבצע אוסף פקודות שוב ושוב - הדפסה של 1 -5
    1. נשתמש כאשר אנחנו לא יודעים מה מספר הפעמים -
14. הפסקה או דילוג - break or continue
    1. לשים לב לבעיית לולאה אין סופית - אם לא ממקמים בצורה נכונה את continue
    2. break מוציא אותנו לגמרי מהלולאה
15. for loop - לולאת אינדקס - שיפור לולאת while
    1. קיצור ++, –
    2. אתחול פעם אחת בלבד, בדיקת תנאי , וקידום בסוף הריצה של הלולאה
    3. נשתמש כשאנחנו יודעים בדיוק כמה פעמים פעולה תתבצע