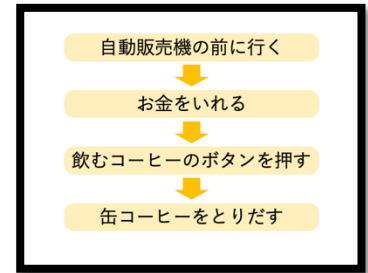


① アルゴリズムについて知ろう。

コンピュータは基本的な手順に従って処理します。
例えば自動販売機で缶コーヒーを買う場合は右の図のようになります。



(2) (1) のように処理の手順や構造を記憶させたものを

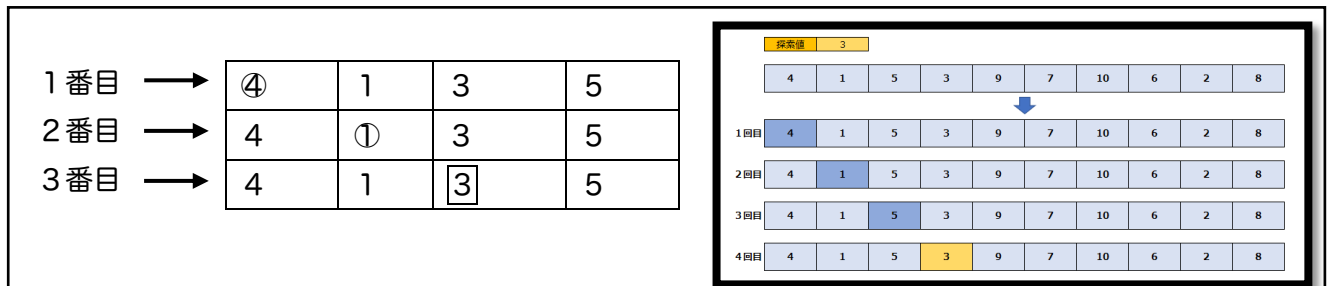
(①) という。

☆世界最古のアルゴリズムは2つの自然数の最大公約数を求めるユークリッドの「互除法」。

② 探索のアルゴリズムの方法について知ろう。

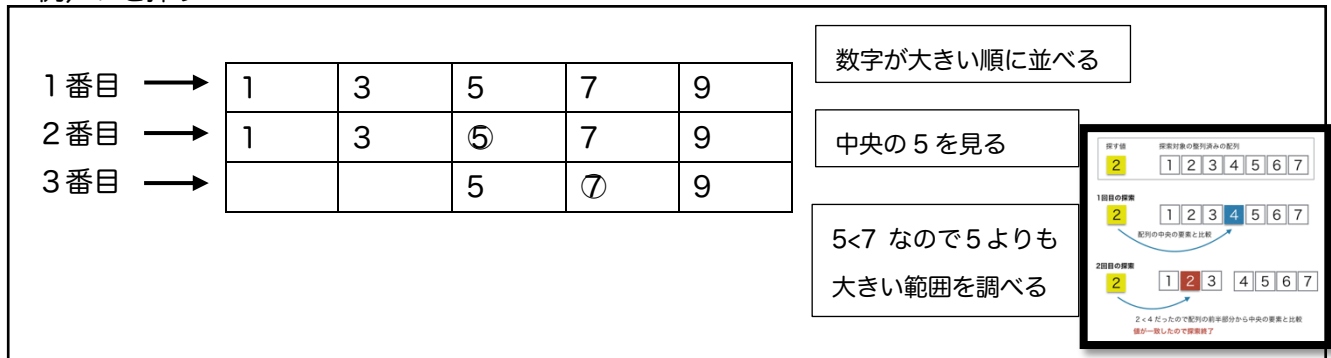
(①)・・・先頭から順番に目的のデータを探す方法

例) 3を探す



(②)・・・探しているものを前か後ろによって、2分割しながら探索する

例) 7を探す










③ アルゴリズムの表し方について知ろう。

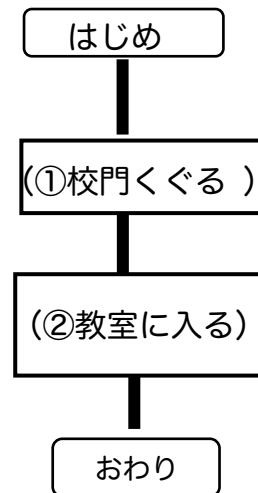
(1) アルゴリズムに含まれる手順を箱と矢印で表し、手順の流れを視覚的に表現するのが(①)である。

(2) 手順を「箱」で表し、「矢印」で手順の流れを表すが、それだけではなく、複数の人の手順を同時並行で実行するアルゴリズムも表現することができ(②)である。

4 アルゴリズムの基本構造について知ろう。

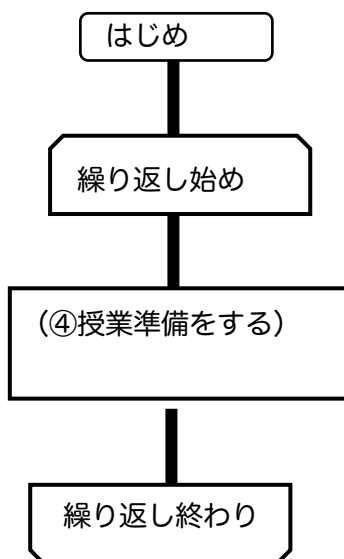
名称	記号	内容
端子		はじまりとおわり
データー		データー入出力
処理		仕事（データー処理）
判断		条件分岐
ループ端（始端）		繰り返し始め
ループ端（終端）		繰り返し始め
線		制御の流れ

例) 校門をくぐって教室に行くまで



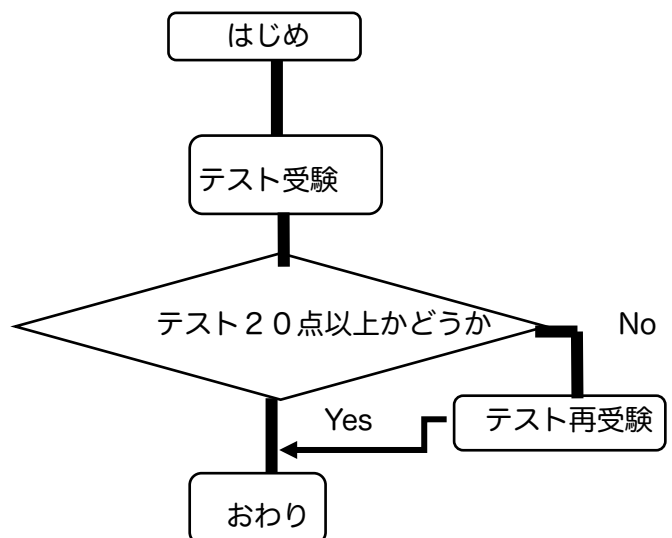
この処理を（①）という

例) 授業準備をするとき



この処理を（②）という

例) テスト20点以下で再受験の場合



この処理を（③）という

5 プログラムについて知ろう。

（1）アルゴリズム（処理の手順や構造）を一定の規則に従って記述したものを（①）という。

① のために考えられた専門の用語を（②）という。



（2）プログラミング言語には

（①）や（②）がある。

みんながするプログラムは（③）です。



☆大学共通テストは①、②、③を組み合わせた DNCL（擬似言語）で出題予定です。