Лекции по информатике  
(оригиналы любезно предоставлены  
Романом Кузнецовым, Валерией Марченко и Алисой Потолоковой,  
оцифровано и оформлено Фарманяном Арташесом)

# Понятие информации и природа её возникновения

**Информатика** – дисциплина, основанная на использовании компьютерной техники, изучающая *структуру* и *общие свойства* информации, а также *закономерности* и *методы её создания, хранения, поиска, преобразований и применений* в различных сферах человеческой деятельности.

В 1978 году международный конгресс официально закрепил за понятием информатики области, связанные с обслуживанием **С**истем **О**бработки **И**нформации.

## Средства преобразования

Технические средства **(Hardware)**Программное обеспечение **(Software)**Алгоритмы  
**(Brainware)**

## Информатика

**Отрасли производстваФундаментальнаяПрикладная**

***Данные*** *+ обработка =* ***информация******Информация*** *+ обработка =* ***знания***

**Информация** – *сведения* об окружающем мире, *фактах* человеческой деятельности, которая является объектом *передачи*, *накопления* и *обработки*.

## Информационные процессы

**Хранение**Хранилище данных

Внутреннее Внешнее

**Передача**Источник – Канал –Получатель  
  
Тех. Средства Органы Чувств

**Обработка**

* С Тех. Сред.
* Без Тех. Сред.

# Информационные технологии

**Информационные технологии –** совокупность методов и способов получения, обработки и представления информации, направленных на изменение её состояния, свойств, формы, содержания и осуществляемых в интересах пользователя.

## Уровни информационных технологий

ТеоретическийИсследовательскийПрикладной

**Информационный ресурс** – это *концентрация* имеющихся *фактов*, *документов* и *знаний*, *отражающих* реальное изменяющееся во времени состояние общества и *используемых* в научных исследованиях и материальном производстве.

**Информационная система** – упорядоченная совокупность документированной информации и информационных технологий.

## Виды информационных систем

Ручные  
(поддержка целиком осуществляется человеком)

Автоматические  
(обработка происходит автоматически, человеческое участие всё ещё необходимо)Автоматизированные  
(обработка происходит с минимальным человеческим участием)

**Делимость** и **целостность** – свойства информационных систем.

**Информационная среда** – совокупность систематизированных и организованных специальным образом данных и знаний.

**Эффективность применения** и **качество функционирования** любых систем в значительной степени определяется **качеством** информации.

**Качество** информации – совокупность свойств информации, характеризующих степень её соответствия потребностям пользователя.

## Качества информации

Содержательность (внутреннее)

* Значимость
* Полнота
* Идентичность
* Конфиденциальность
* Доступность

Защищённость (внешнее)

* Кумулятивность
* Избирательность
* Гомоморфизм
* Сохранность
* Достоверность
* Скрытность
* Имитостойкость

## Внутренние свойства

**Содержательность** – совокупность сведений о конкретном объекте или процессе, содержащаяся в сообщении и воспринимаемая получателем.

**Значимость** – свойство информации сохранять ценность для потребителя с течением времени.

**Полнота** – свойство содержательной информации, характеризумое мерой её достаточности для решения определённых задач

**Идентичность** – свойство, заключающееся в соответствии содержательной информации состоянию объекта.

**Кумулятивность** – свойство содержательной информации, заключенной в массиве небольшого объёма, достаточно полно отображать действительность.

**Гомоморфизм** – свойство содержательной информации, связанное с достаточно полным отображением действительности, представленной информационным массивом большого объёма, с помощью малого числа информационных единиц на основе соответствующих моделей агрегирования.

**Избирательность -**  свойство содержательной информации, заключающееся в достаточно полном отображении действительности, представленной информационными массивами большого объема, с помощью малого числа информационных единиц на основе учёта конкретного потребителя.

## Внешние свойства

**Защищенность** отражает внешнее качество информации, определяемое совокупностью свойств информации, обеспечиваемых системой контроля и защиты информации (КЗИ) в конкретной информационной системе.

**Имитостойкость** определятся степенью её защиты от внедрения информационных массивов, имитирующих зарегистрированные массивы и заключается в способности недопустить навязывание дезинформации и нарушение нормального функционирования информационной системы.

**Сохранность** информации – свойство информации, характеризующееся степенью готовности определённых информационных массивов к целеовму приведению и определяемая способностью контроля защиты информции обеспечить постоянное наличие и своевременное представление информационных массивов. Основными показателями сохранности являются целостность и готовность. (???)

## Потребительские показатели качества информации

1. **Репрезентативность** связана с адекватным отображаением свойств объекта
2. **Содержательность**
3. **Достаточность**
4. **Доступность**
5. **Актуальность**
6. **Своевременность**
7. **Точность**
8. **Достоверность**
9. **Устойчивость**

## Уровни проблем передачи информации

1. Синтаксический (порядок символов)
2. Семантический (смысл)
3. Прагматический (восприятие получателем)

Проблемы **синтаксического** уровня:

Создание теоретических основ, построение связей, основные показатели функционирования которых были бы близки к предельно возможным, а также совершенствование существующих систем с целью повышения эффективности их использования.

Проблемы **семантического** уровня:

Связаны с формализацией смысла передаваемой информации, то есть оценкой её качества.

Проблемы **прагматического уровня**:

Последствия от получения и использования информации.

## Формы представления информации, её виды и свойства

**ДискретныеАналоговые**

Виды информации по представлению: **графическая, звуковая, текстовая, символьная, экономическая.**

Виды информации по восприятию: **аудиальная, визуальная, органолептическая.**

Свойства информации: **достоверность, полнота, точность, ценность, понятность, актуальность, своевременность.**

# Формы представления и преобразования информации

Отображение внешней информации во внутренней называется **кодированием**.

**Код –** способ отображения и множество понятий.

В ЭВМ используются 2 формы представления двоичных чисел: естественная (фиксированная точка, обычно целые числа) и нормальная (плавающая точка).

Общая форма записи естественных чисел: 0|000 0000, где самый левый бит – знак, а остальные – модуль.

**Переполнение разрядной сетки**  **–** явление, при котором из-за слишком большого модуля числа теряются его старшие биты. Переполнение происходит, когда количество значимых разрядов модуля превышает n-1, где n – число бит, выделенных на хранение числа.

Диапазон модулей чисел, которые могут быть представлены в n-разрядной сетке – от нуля до 2n-1 – 1.

Представление чисел с плавающей точкой состоит из порядка и мантиссы. Порядок указывает действительное положение запятой в числе. Точность представленного значения зависит от количества значимых битов в мантиссе. Признаком нормализованного числа служит наличие единицы в старшем разряде модула мантиссы.

## Машинные коды двоичного числа

ЭВМ в целях упрощения выполнения арифметических операций применяет специальные коды для преставления чисел. При помощи этих кодов упрощается определение знака результата операции. Операция вычитания сводится к арифметическому сложению, облегчается выработка признаков переполнения разрядной сетки. Для представления чисел со знаком, в ЭВМ используют прямой, обратный и дополнительный код. Прямой код – это обычный код числа, обратный код – побитово инвертированный прямой код, дополнительный код – обратный код + 1.

# Представление символьной информации

**Таблица кодировки** – это стандарт, который ставит в соответствие каждому символу свой порядковый номер. Таблица кодировки устанавливает связь между внешним символьным алфавитом компьютера и внутренним двоичным представлением символов.

В кодировке ASCII один символ занимает 1 байт, в Unicode – минимум 2 байта. В настоящее время самой актуальной является таблица Unicode, самой распространённой кодировкой является UTF-8 (Unicode Transformation Format). Согласно Unicode, в первом байте кодируется символ, а во втором – его признак. Для русских букв существует 5 стандартов.

# ИЗМЕРЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Существует два подхода к измерению информации. На синтаксическом уровне для оценки количества информации используют **вероятностные** методы, которые рассматривают количество информации исключительно как меру уменьшения неопределённости. Общий принцип вероятностного подхода: «Если сообщение приводит к уменьшению неопределённости наших знаний, то можно утверждать, что такое сообщение содержит информацию».

Формула Хартли – H = log2N, где H – количество информации, N – вероятность событий

Формула Шеннона – H = , где p – вероятность событий

Количество информации – числовая характеристика сигнала, отражающая ту степень неопределённости, которая исчезает после получения сообщения в виде данного сигнала. Эту меру неопределённости в теории информации называют энтропией.

Не всякий текст, записанный двоичными символами, допускает измерение объёма информации в вероятностном смысле. Если некоторое сообщение допускает измеримость количества информации в обоих смыслах, то они необязательно совпадают, при этом вероятностное количество информации не может быть больше объёмного.

## Семантическая мера информации

Информация рассматривается по её содержанию, отражающему состояние отдельного объекта или системы в целом. При этом не учитывается её полезность для получателя информации. Данный подход предполагает, что для использования и понимания полученной информации получатель должен обладать тезаурусом.

Тезаурус – совокупность определений, которыми распологает пользователь или система.

В зависимости от соотношений между смысловым содержанием сообщения и тезаурусом пользователя изменяется количество информации. При этом характер такой зависимости не поддаётся строгому математическому описанию, а сводится к рассмотрению трёх основных условий при которых тезаурус пользователя:

1. Стремится к нулю.
2. Стремится к бесконечности
3. Согласован со смысловым содержанием – сообщение понятно и несёт новые сведения.

Относительной мерой семантической информации может служить коэффициент содержательности, который определяется как отношение количества семантической информации к её объёму.

Прагматическая мера информации – на данном уровне рассматривается информация с точки зрения её полезности для достижения потребителем поставленной практической цели. Данный подход при определении полезности информации основан на расчёте приращения вероятности достижения цели до и после получения информации. Определяющий ценность информации.

1. Количество информации равно нулю, когда P1 = P0
2. Количество информации положительно, когда P1 > P0 – полученная информация уменьшает исходную неопределённость и увеличивает вероятность достижения цели.
3. Сумма значения информации является отрицательной, когда P1 < P0 увеличивает исходную неопределённость и уменьшает вероятность достижения цели.

Дальнейшее развитие данного подхода базируется на статической теории информации и теории решений, при этом кроме вероятностных характеристик достижения цели после получения информации вводятся функции потерь и оценка полезности информации производится в результате минимизации функции потерь. Максимальной ценностью обладает то количество информации, которое уменьшает потери до 0 при достижении поставленных целей.

# Структуры данных

Представление данных определяется исходя из средств и возможностей, допускаемых компьютером и его ПО.

Важную роль играют свойства самих данных, операций, которые должны выполняться над ними.

Выделяют две группы данных:

1. Простые (неструктурированные) типы данных
   1. Целые числа
   2. Числа с плавающей точкой
   3. Символьный тип данных
   4. Логический тип (булевы переменные, true-false)
2. Структурированные типы данных
   1. Массив (регулярный тип) – однородный набор величин одного и того же типа, называемых компонентами массива, объединённых одним общим именем и адресуемых вычисляемым индексом. Компонентами массива могут быть не только простейшие данные, но и структурные. Массивы статичны – то есть имеют заранее определяемый размер, который в последствии не изменяется. Данные, хранящиеся в массиве, находятся в оперативной памяти – это ускоряет доступ в ходе решения задач, но налагает ограничения на объём возможной информации, организованной в виде массива.
   2. Запись – неоднородная упорядоченная статическая структура прямого доступа. Запись – набор именованных компонент, а именно – полей (чаще всего – разного типа), объединённых одним общим именем и адресуемых с помощью как *имени записи*, так и *имён полей.* Записи и массивы обладают одним общим свойством – произвольным доступом к компонентам.
   3. Множество – совокупность каких-либо объектов, являющихся его элементами. операции над множествами – пересечение, объединение, вычитание. проверка принадлежности. Различия между множеством и массивом - размер множества заранее не ограничен, не существует иного способа доступа к элементам множество кроме как проверка принадлежности.
   4. Очередь – упорядоченный набор следующих друг за другом компонент, доступ к которым происходит по следующим правилам:
      1. Новые компоненты могут добавляться лишь в хвост очереди
      2. Значение компонент могут читаться (извлекаться) лишь в порядке следования компонент – от головы к хвосту очереди.
      3. Размер очереди заранее не оговаривается, не ограничен, для запоминания компонент очереди испольуется внешнее запоминающее устройство большой ёмкости. Иногда используют другое название очереди – файл.
   5. Стек – структура данных, в которой элемент, который первым в неё помещался, выходит последним, и наоборот.
   6. Иерархическая организация данных.

Важным отличием компьютерных чисел от математических является ограниченность диапазона. Для каждой компьютерной системы свойство своё самое большое по модулю допустимое целое число. Прибавив единицу к самому большому допустимому положительному числу мы получим модуль самого малого допустимого отрицательного числа. Это связано с особенностями позиционирования в ячейках памяти.

Структурированные типы данных классифицируют по следующим признакам:

* Однородность/Неоднородность
* Упорядоченность/Неупорядоченность
* Прямой/Последовательный доступ
* Статическая/Динамическая структура

Эти признаки противостоят друг другу лишь внутри пары, вне её они могут сочетаться.

# Архитектура эвм

Архитектура представляет собой совокупность общих принципов организации аппаратно-программных средств и их характериситик, определяющая функциональные возможности ЭВМ при решении соответствюущих классов задач. Все ЭВМ основаны на структуре Джона фон Нейман. Фон Неймановоской называется организация ЭВМ, при которой вычислительная машина состоит из двух основных частей: линейно-адресуемая память, слова которой хранят команды и элементы данных, и процессора, выполняющего эти команды. В основе моделей вычислений фон Неймана лежит принцип последовательной передачи управления (счётчик команд) и концепция переменной (идентификатор).



## Принципы фон Неймана

1. Принцип двоичного кодирования – вся информация, поступающая в ЭВМ, кодируется с помощью двоичных сигналов и разделяется на единицы, называемые словами.
2. Принцип однородности памяти – программы и данные хранятся в однрой и той же памяти, над командами можно выполнять те же действия, что и над данными.
3. Принцип параллельной организации вычислений – операции над числом проводятся по всем разрядам одновременно.
4. Принцип адресуемости памяти – основная память состоит из пронумерованных ячеек, процессору в произвольный момент времени доступна любая ячейка. Отсюда следует возможность давать имена областям памяти так, чтобы к хранящимся в них значениям можно было обращаться и изменять их в процессе выполнения программы.
5. Принцип программного управления – программа состоит из набора команд, которые выполняются процессором автоматически, друг за другом в определённой последовательности.
6. Принцип жёсткости архитектуры – неизменяемость в процессе работы топологии, архитектуры, списка команд.

## Следствия из принципов

1. Программа уже не постоянная часть ЭВМ
2. Компьютер состоит из арифметико-логического устройства, выполняющего арифметические и логические операции (да ладно?), устройства управления, предназначенного для управления организацией программы, и запоминающих устройств.
3. Внешнее устройство ввода-вывода данных.

## Устройства ввода

1. Клавиатура
2. Мышь
3. Микрофон
4. Сканер
5. Камера

## УстройсТва вывода

1. Монитор
2. Динамики
3. Принтер
4. Плоттер

Скажу честно, я хз, почему они на разной высоте, но сойдёт

## Устройства внешней памяти

1. USB-флешка
2. CD
3. Кассета
4. Дискета
5. Жёсткий диск

Устройства сопряжения

1. Кабель
2. Bluetooth
3. Роутер
4. Модем

Центральный Процессор – электронный блок или интегральная схема, исполняющая машинные инструкции, главная часть аппаратного обеспечения компьютера или контроллера; иначе – программно управляемое устройство обработки информации. Первый процессор появился в 1971 году. В состав ЦП входят: устройство управления, арифметико-логическое устройство, регистры и внутренние связи. Данные, поступившие в распоряжение центрального процессора, записываются в регистры. В ЦП используются следующие регистры:

1. Регистр адреса – хранит адрес очередной ячейки оперативной памяти, при выполнении команды записи или чтения;
2. Регистр данных – служит для временного хранения данных;
3. Регистр адреса устройства ввода/вывода;
4. Регистр данных устройства ввода/вывода;

Действия, которые выполняет процессор при выполнении команды:

1. Передача данных с ЦП в оперативную память;
2. Передача данных из ЦП в устройство ввода/вывода;
3. Обработка данных АЛУ;
4. Управление.

Характеристики центрального процессора:

1. Тактовая частота;
2. Разрядность;
3. Коэффициент внутреннего умножения тактовой частоты;
4. Рабочее напряжение;
5. Наличие математического сопроцессора (для выполнения умножения, деления, возведения в степень).

Центральный процессор характеризуется системой команд, которые делится на две группы: CISC (полная) и RISC (сокращённая).

Система прерывания:

1. Программные прерывания (сбой программы);
2. Прерывания таймера;
3. Прерывания устройства ввода/вывода;
4. Аварийные прерывания;

Для каждого класса прерывания существует программа обработки прерывания. Получив сигнал прерывания, процессор останавливает исполнение текущей последовательности команд и переходит к выполнению программы обработки данного прерывания.

Оперативная память – устройство для временного хранения данных, обнуляется при включении-выключении компьютера. Представляет собой набор ячеек, доступ к которым может осуществляться в произвольном порядке (**RAM** – **R**andom **A**ccess **M**emory). Существует несколько видов оперативной памяти: **DRAM** (динамичкеская, основана на полупроводниковых конденсаторах, в которых информация хранится ограниченное время) и **SRAM** (статическая, базируется на электрических схемах и обладает большей производительностью). Существуют различные модификации статической и динамической памяти, такие как синхронная память.

Характеристики оперативной памяти:

1. Ёмкость;
2. Адресуемая единица;
3. Передаваемая порция;
4. Метод доступа;
5. Время доступа;
6. Длительность цикла.

Шина как средство перемещения данных – канал связи, совокупность одно- и двунаправленных линий, логически объединяемых в следующие группы:

1. Шина данных – определяет разрядность шины;
2. Шина адреса – соответствует количеству разрядов адреса, по которому передаются данные;
3. Шина управления – передаёт команды, определяющие операции с данными.

Типы шин:

1. Системная;
2. Шина процессор-память;
3. Шина ввода/вывода.

Все внешние устройства подключаются к системной шине через разъёмы, которые называются слотами расширения. Адаптер выполняет две функции: управление внешними устройствами и согласование внешнего устройства с системной шиной.

Материнская плата – плата, на которой расположены все основные компоненты ПК. Содержит постоянную память (**ПЗУ**, **П**остоянное **З**апоминающее **У**стройство), которая не зависит от подачи электроэнергии. ПЗУ делятся на несколько видов: **ROM** (**R**ead-**O**nly **M**emory, память только для чтения), в которой обычно хранится BIOS или UEFI; **PROM** (**P**rogrammable **ROM**), или **ППЗУ** (**П**рограммируемые **ПЗУ**), которые пользователь может однократно прошить; **EPROM** (**E**rasable **PROM**), или перепрограммируемые ПЗУ – ПЗУ, информация на которых может быть перезаписана с помощью специальных устройств.

Основные функции постоянной памяти: осуществляет вызов блока начальной загрузки, предоставляет операционной системе аппаратные драйверы и осуществляет сопряжение между материнской платой и системным обеспечением, содержит тестовую программу POST (осуществляет проверку работоспособности основных компонентов).

# Характеристики компьютеров

## Устройства ввода и вывода информации

Влияние скорости работы периферийных устройств на эффективность работы с компьютером не меньше, чем скорость работы его центрального процессора.

Внешние накопители: на магнитных дисках (НМД), на гибгих магнитных дисках (НГМД), на жёстких магнитных дисках (НЖМД), на магнитных лентах (НМН), на оптических дисках (НОД). Принцип записи информации на магнтиных носителях основан на изменении намагниченности отдельных участков магнитного слоя. Запись осуществляется с помощью магнитной головки: электрические сигналы, возникающие под управлением электронного блока возбуждают в ней магнитное поле, воздействующее на носитель и оставляющее намагниченные участки на заранее размеченных дорожках. При считывани информации эти намагниченные участки индуцируют в магнитной головке слабые токи, которые превращаются в двоичный код, соответствующий ранее записанному. НМД включают в себя ряд систем:

1. Электромеханический привод, обеспечивающий вращение диска;
2. Блок магнитных головок для чтения/записи;
3. Система установки (позиционирования) магнитных головок в нужное для записи или чтения положение;
4. Электронный блок управления и кодирования сигналов.

Жёсткий диск сделан из сплава на основе алюминия и покрыт магнитным слоем.

НОД появились в начале 70-ых годов, но получили развитие намного позже. CD-ROM – запись производится один раз, представляет собой прозрачную поликарбонатную пластинку, одна сторона которой покрыта тончайшей алюминиевой плёнкой, играющей роль зеркального отражателя, поверх которой нанесён защитный слой лака. Считывание информации осуществляется посредством сканирования дорожек лазерным лучом.

Устройства ввода информации:

1. Клавиатура;
2. Мышь;
3. Сканер – ручной, планшетный. Сканирование происходит следующим образом: луч света пробегает по листу с огромной скоростью, светочувствительными датчиками воспринимается яркость/цветность отражённого света и трансформируется в двоичный код. Считывает графическую информацию.

Устройства вывода информации:

1. Монитор (видеомонитор, терминал, дисплей) – отображает графическую информацию, которая строится из отдельных точек (пикселей/пискелов) в пределах его разрешающей способности. Первые мониторы состояли из электронно-лучевых трубок (ЭЛТ). Существуют также жидкокристаллические (ЖК) мониторы.
2. Принтер – матричный, струйный, лазерный.
3. Плоттер – он существует.

# прОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программное обеспечение (ПО) – совокупность программных средств для ЭВМ и их систем любого класса и типа, обеспечивающих функционирование, диагностику и тестирование их аппаратных средств, а также разработку, отладку и выполнение любых задач пользователя, соответствующим документированию. ПО делится на следующие типы:

1. Системное
2. Прикладное
3. Инструментальное

Взаимодействие аппаратных и программных средств происходит в неразрывной связи, а состав программных средств называется программной конфигурацией. Междупрограммный интерфейс – распределение программного обеспечения на несколько связанных между собой уровней. Уровни представляют собой пирамиду, где каждый высший уровень базируется на программном обеспечении предшествующих уровней.

Операционная система – набор программ, который обеспечивает возможность использования аппаратуры компьютера, при этом аппаратура представляет собой сырую вычислительную мощность, а задача ОС заключается в том, чтобы сделать аппаратуру доступной и, по возможности, удобной для пользователя.

Утилита ОС – средство расширения функции операционной системы, определяемое конкретным типом операционной системы. Могут быть реализованы на трёх основных уровнях: **резидентном** (постоянно присутствуют в памяти, обеспечивая в оперативном режиме выполнение заложенных в ней функций), **системном** (работают под управлением операционной системы как системная программа), **автономном** (работа производится вне операционных систем).

Уровни от высшего к нижнему:

1. Прикладной уровень – ПО для пользователей. Делится на:
   1. Программы общего назначения – текстовые редакторы, графические редакторы, видеопроигрыватели.
   2. Программы специального назначения – экспертные системы, авторские системы, системы муьтимедиа, системы гипермедиа.
   3. Программы проффесионального назначения – системы АРМ, САПР, АСУ.
2. Служебный – программы взаимодействуют как с программами базового уровня, так и с программами системного уровня. Назначение служебных программ состоит в автоматизации работ по проверки и настройке компьютерной системы, а также улучшении функций системных программ. Классификация служебных программных средств:
   1. Диспетчеры файлов (файловые менеджеры);
   2. Средства сжатия;
   3. Средства диагностики;
   4. Программы инсталляции;
   5. Средства просмотра и воспроизведения;
   6. Средства компьютерной безопасности (средства активной и пассивной защиты данных).
3. Системный – обеспечивает взаимодействие других программ компьютера с программами базового уровня и с аппаратными средствами. От этого уровня зависят эксплуатационные показатели всех вычислительных систем. К нему относятся утилиты ОС, средства тестирования и диагностики (программно-логического контроля, тестовые, программно-аппаратный контроль).  
   К системному уровню относятся также средства тестирования и диагностики
4. Базовый – нисший уровень, отвечает за взаимодействие с базовыми аппаратным средствами, содержится в составе базового аппаратного обеспечения и сохраняется в специальных микросхемах ПЗУ и образует BIOS (UEFI).

Инструментальный вид ПО – ПО, предназначенное для поддержки технологии программирования – средства для создания приложений, языки программирования. Инструментальная среда пользователя – это специальное средство, встроенное в пакеты прикладных программ. Программная лицензия – официальные документы, выдаваемые одним лицом другому, в которых излагаются обязанности сторон об использовании данного программного обеспечения.

## Языки программирования

Язык программирования толкуют, рассматривая функцию языка программирования, его задачи, время исполнения. ЯП стали появляться с 1950-ых годов, первый ЯП – Fortran (1957). Применялся для описания алгоритма решения научных и технических задач с помощью ЭВМ. В 1958-1960 был разработан Algol, с 1959 по 1960 – Cobol (общий язык, ориентированный на бизнес). Предназначен для разработки бизнес-приложений и решения экономических задач. Практически одновременно с Cobol-ом вышел Lisp – язык обработки списков (символьных). Lisp основан на представлении программы системой линейных списков символов, которые являются основной структурой данных языка. С середины 60-ых годов был создан язык Basic. В конце 60-ых – начале 70-ых появился язык Forth, предназначенный для систем управления. 1972 год – ~~позор джунглей~~ Pascal. Особенностью языка является строгая типизация и наличие средств структурного (процедурного) программирования. На основе Pascal в 70-ых годах был создан язык Ada – структурный, модульный, объектно-ориентированный ЯП, содержащий высокоуровневые средства программирования параллельных процессов. Синтаксис унаследован от Algol и Pascal. В основе языка Prolog лежат математические операции. В последнем десятилении активно развиваются объектно-ориентированные ЯП.

Существуют различные категории языков программирования:

- Низкого уровня (assembler);

- Высокого уровня (C, C++, Pascal, etc);

- Сверхвысокого (Algol, Perl, Haskell, Ruby, Python…);

- Символьные языки (Lisp, Prolog).

- Процедурные языки – С, С++, Pascal...  
- Языки описания сценария (Python, JavaScript…) – предназначены для комбинирования компонентов, набор которых создаётся заранее при помощи других языков.

## Технология программирования

Технология программирования представляет собой набор технологических инструкций, включающих:

1. Указание последовательности выполнения технологических операций;
2. Перечисление условий, при которых выполняется та или иная операция;
3. Описание самих операций, где для каждой операции определены исходные данные, результаты, инструкции, нормативы.

Кроме основного набора, технология определяет способ описания проектированной системы. Различают два типа технологии: для конкретных этапов разработки (в данном случае применяется конкретный метод для решения) и для нескольких этапов (фазовый подход/метод). Всего выделяется четыре этапа технологии программирования:

1. Стихийное программирование (с момента появления первых ЭВМ и до 1960-ых годов) – практически отсутствуют сформулированные технологии, программирование рассматривалось как искусство. Недостаток этапа - при увеличении количества подпрограмм возрастает вероятность искажения части глобальных данных какой-либо подпрограммой. Кризис программирования – разрабатываемый проект устаревает раньше, чем становится готовым к внедрению, что увеличивает его стоимость;
2. Структурный этап (1960-ые – 1970-ые годы) – совокупность рекоммендуемых технологических приёмов, охватывающих выполнение всех этапов разработки программного обеспечения. Процедурная декомпозиция – каждая подпрограмма состоит из 40-50 операторов. Появляется модульное программирование, предполагающее выделение круга подпрограмм, использующих одни и те же глобальные данные, в отдельно компилируемые модули.
3. Объектный подход (1980-ые – 1990-ые годы) – технология создания сложного ПО, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определённого типа (класс). Классы образуют иерархию с наследованием свойств. Взаимодействие объектов в такой программной системе осуществляется путём передачи сообщений. На этом этапе создаются среды, поддерживающие визуальное программирование.
4. Компонентный подход (1990-ые годы – наше время) – построение ПО из отдельных компонент физически отдельно существующих частей ПО, которые существуют между собой через интерфейс. В отличие от обычных объектов, объекты-компоненты можно собрать динамически вызываемые библиотеки или исполняемые файлы. Отличительная особенность – создание и внедрение автоматизированных технологий и сопровождение программного обеспечения.

## Этапы разработки программы на ЯП

1. Определение условий задачи
2. Анализ задачи
3. Создание алгоритма
4. Реализация алгоритма
5. Тестирование и отладка
6. Поддержка и обновление готовой программы.

Для программирования следует использовать метод декомпозиции, структурное программирование, метод проектирования программы.

## Характеристики линии связи. Типы характеристик линий связи.

1. Амплитудно – частотная характеристика.

Показывает, как затухает амплитуда синусоиды на выходе линии связи по сравнению с амплитудой на её входе для всех возможных частот передаваемого сигнала.

Часто вместо амплитуды используют такой сигнала как мощность.

2. Полоса пропускания.

Непрерывный диапазон частот, для которого отношение амплитуды сигнала на выходе ко входному превышает некоторый заранее заданный предел (как правило, 0,5).

3. Затухание.

Определяется как относительное уменьшение амплитуды или мощности сигнала при передаче по линии сигнала определённой частоты (т.е. представляет собой одну точку из амплитудно-частотной характеристики).

Затухание кабеля всегда является отрицательной величиной.

4. Пропускная способность.

Характеризует максимально возможную скорость передачи данных по линии связи.

Зависит не только от амплитудно-частотной характеристики, но и от спектра передаваемых сигналов.

5. Помехоустойчивость.

Определяет способность уменьшать уровень помех, создаваемых во внешней среде на внутренних проводниках.

6. Перекрёстные наводки на ближнем конце линии (NEXT)

Определяет помехоустойчивость кабеля ко внутренним источникам помех, когда электромагнитное поле сигнала, передаваемого выходам передатчика по одной паре проводников, наводит на другую пару проводников сигнал помехи.

7. Достоверность передачи данных

Характеризует вероятность искажения для каждого передаваемого бита данных.

Иногда называется интенсивностью битовых ошибок (BER).

Искажение по причине наличия помех на линии из-за искажения формы сигнала, ограничение полосой пропускной линии.

Для повышения достоверности необходимо повышать степень помехозащищенности, снижать уровень перекрестных наводок в кабеле, а также использовать более широкополосные линии связи.