

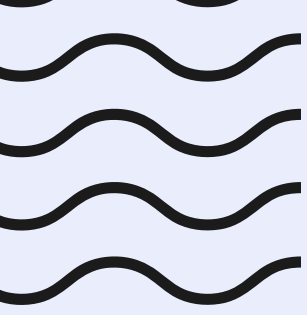
# Flowchart

## Блок-схемы



---

ПОДГОТОВИЛ: АЛИШЕР ХАМИДОВ





# План лекции

## ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ:

1. Блок схема
2. Terminator
3. Process
4. Decision
5. Data
6. Arrows

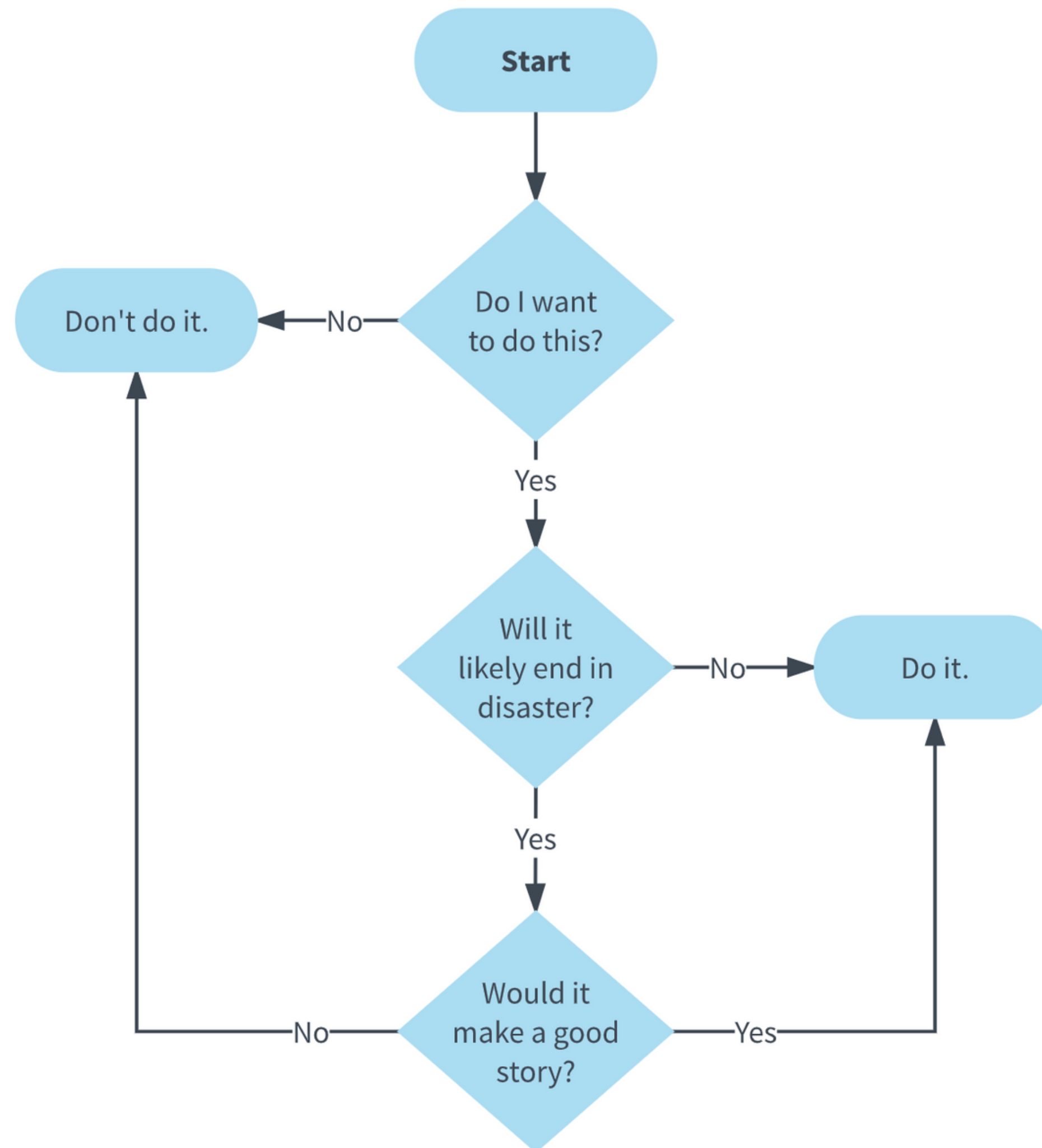




# Блок-схема

распространённый тип схем (графических моделей), описывающих алгоритмы или процессы, в которых отдельные шаги изображаются в виде блоков различной формы, соединённых между собой линиями, указывающими направление последовательности.







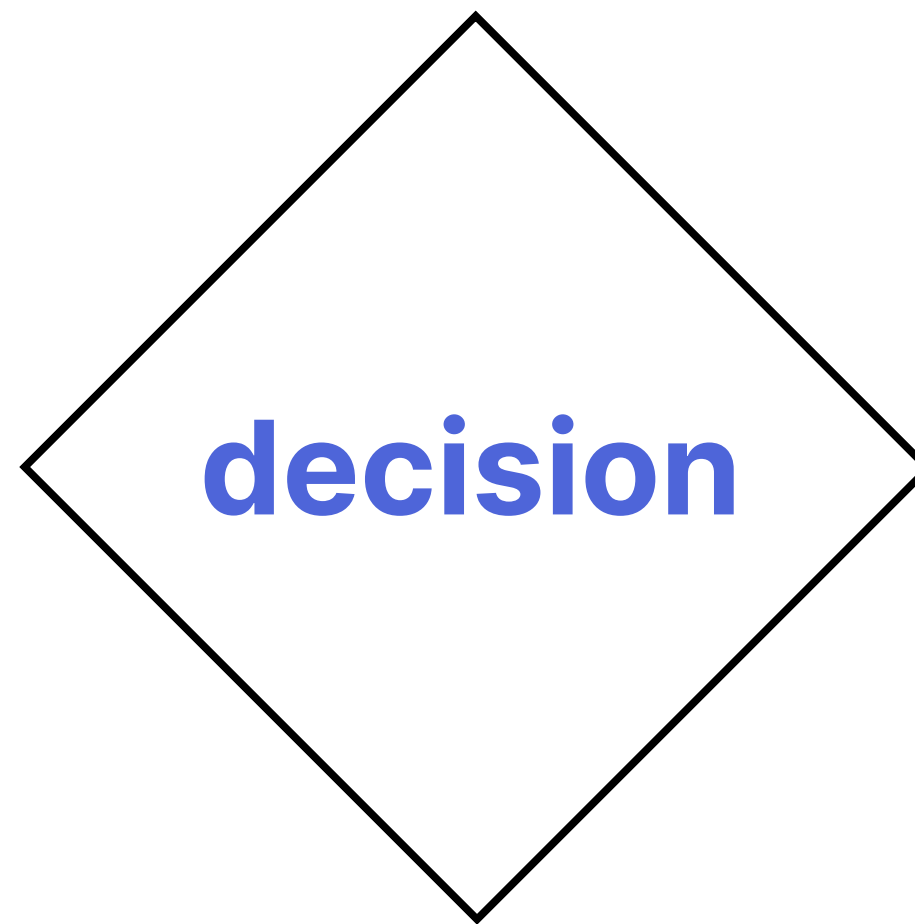
**terminator**

**Начало/конец.** Эту фигуру следует использовать для представления первого и последнего этапа процесса.



process

**Процесс.** Фигура представляет собой стандартный этап процесса. Это одна из наиболее часто используемых фигур в любом процессе.

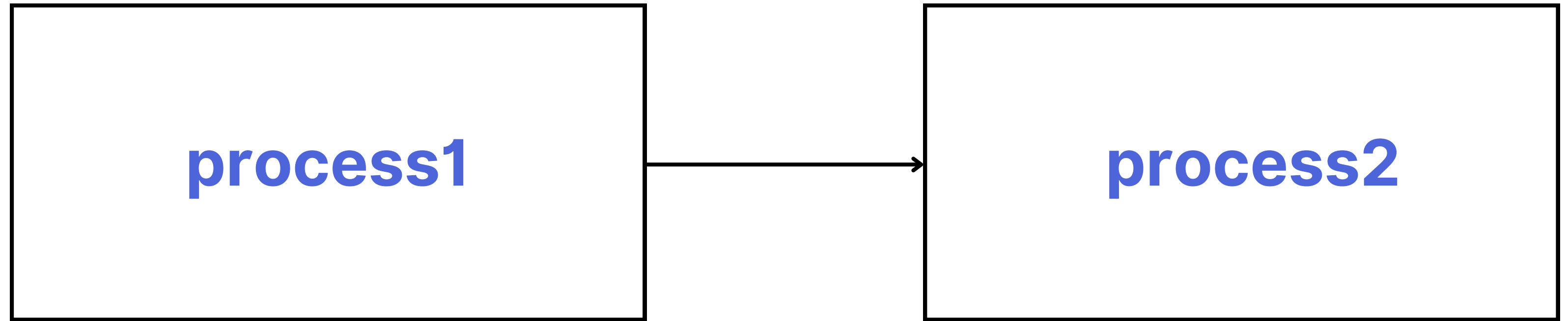


**Решение.** Эта фигура используется в точке, где выбор следующего этапа зависит от принятого решения. Вариантов может быть несколько, но чаще всего их два: "да" и "нет".



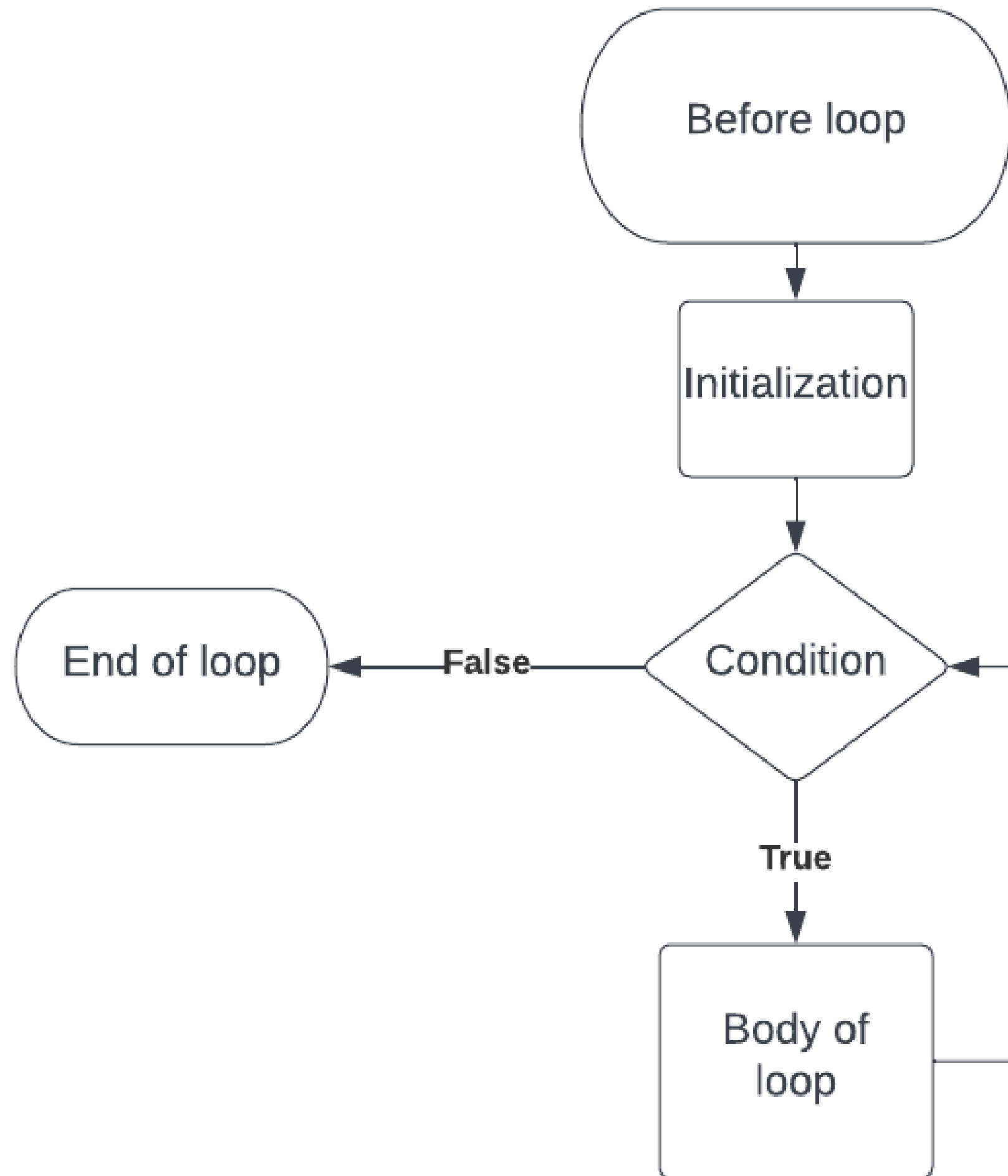
**Данные.** Эта фигура указывает, что данные поступают в процесс или покидают его. Также эта фигура может представлять материалы. Иногда ее называют фигурой "Ввод/Вывод".





**Стрелка:** Стрелка показывает направление процесса. Например, если информация идет слева направо, вы можете изобразить это с помощью стрелки. Можно также использовать две стрелки, указывающие в противоположных направлениях, если информация следует в обоих направлениях.

# while loop





# Онлайн-редакторы

- <https://lucid.app/>
- <https://programforyou.ru/block-diagram-redactor>

