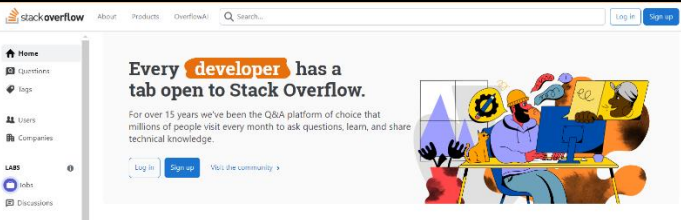




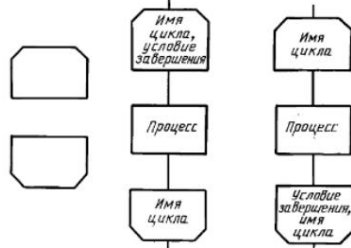







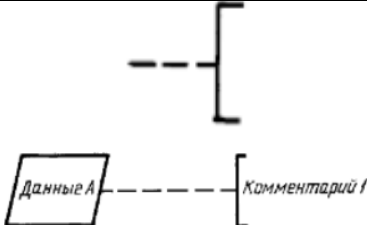
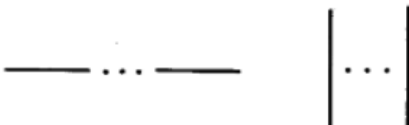
## 1) Список учебников по C

Адрес	Снимок экрана	Аннотация
<a href="https://stackoverflow.com/">https://stackoverflow.com/</a>		Сайт на подобие форума, где можно найти ответ на любой интересующий вопрос по любому языку программирования. Так же можно подсматривать различные строчки кода.
<a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLBCPkQsFLCR2DWRy74L03FmbRtz_Yy73">https://www.youtube.com/playlist?list=PLBCPkQsFLCR2DWRy74L03FmbRtz_Yy73</a>		70 видеоуроков по языку C. Наглядный пример с объяснением.
<a href="https://cmp.phys.msu.ru/study/programming-book">https://cmp.phys.msu.ru/study/programming-book</a>	 <b>Кафедра математического моделирования и информатики</b> Физический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова	Сайт МГУ им. Ломоносова с учебным методическим пособием по языку программирования C.
<a href="https://metanit.com/tutorial/">https://metanit.com/tutorial/</a>	<b>Руководство по языку программирования Си</b> Последнее обновление: 06.02.2024  <a href="#">Глава 1. Введение в C</a> <a href="#">Язык программирования C</a> <a href="#">Компилятор GCC. Первая программа на Windows</a> <a href="#">Компилятор Clang. Первая программа на Windows</a> <a href="#">GCC. Первая программа на Linux</a> <a href="#">Clang. Первая программа на MacOS</a> <a href="#">Настройка параметров компиляции</a> <a href="#">Локализация и кириллица в консоли</a>	Очередной сайт, плюс в том, что теория распределена по возрастанию сложности и также вся информация структурирована, содержит скриншоты из компилятора в качестве примеров.
<a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PL0lQmlqDDFX2VcYQrDzvYpzMVNexrp0">https://www.youtube.com/playlist?list=PL0lQmlqDDFX2VcYQrDzvYpzMVNexrp0</a>		Очередные видеоуроки по C, но в меньшем количестве, возможно стоит начать смотреть их если не требуется глубокое погружение.

## 2) ГОСТ на написание блок-схем

Название блока	Вид блока	Суть и назначение
Данные		Символ отображает данные, Носитель данных не определен
Запоминаемые данные		Хранимые данные в виде, пригодном для обработки, носитель данных не определен
Оперативное запоминающее устройство		Данные, хранящиеся в оперативном запоминающем устройстве
Запоминающее устройство с последовательным доступом		Соответствует тексту 3 строки (магнитная кассета, кассета с магнитной лентой, магнитофонная кассета)
Запоминающее устройство с прямым доступом		Соответствует тексту 3 строки (Магнитный диск, магнитный барабан, гибкий магнитный барабан)
Документ		Данные, представленные на носителе в удобочитаемой форме (микрофильм, рулон ленты с итоговыми данными, бланки ввода данных)
Ручной ввод		Данные, вводимые вручную с устройств любого типа
Дисплей		Данные, представленные на носителе в виде отображающего устройства
Процесс		Функция обработки данных любого вида (операция, которая что-то меняет)
Предопределенный процесс		Процесс из одной или нескольких операций, определенных в другом месте (в пред программе, модуле)
Ручная операция		Любой процесс, выполняемый человеком

Подготовка		Модификация команды или группы команд с целью воздействия на некоторую последующую функцию (установка переключателя, инициализация программы)
Решение		Имеет ряд альтернативных выходов, только один из которых может быть активирован после вычисления условий ("if else")
Параллельные операции		Синхронизация двух или более параллельных операций
Граница цикла		(Слева как выглядит, справа два примера) Отображают начало и конец цикла, условия для инициализации, приращения, завершения и т.д. помещают внутри символа в начале или в конце в зависимости от расположения операции
Линия		Поток данных или управления, При необходимости могут быть добавлены стрелки-указатели
Передача управления		Непосредственная передача управления от одного процесса другому, иногда с возможностью прямого возвращения к иницилирующему процессу после того, как инициированный процесс завершит свои функции.
Пунктирная линия		Альтернативная связь между двумя или более символами. Возможно использование для обведения альтернативного участка.
Соединитель		Выход в часть схемы и вход в другой части, используется для обрыва линии или продолжения ее в другом месте. Соответствующие символы должны содержать одно и то же уникальное обозначение.

Терминатор		Выход во внешнюю среду или вход из внешней среды (начало или конец схемы, программы, источник или путь назначения данных)
Комментарий		Добавление описательных комментариев
Пропуск		Пропуск символа или группы символов, в которых не определены ни тип, ни число символов. Только в линии или между ними.

### 3) Вспомогательные формулы

**$x = a ^ b = e^{( b*\ln(a) )}$**  – возведение в степень через натуральный логарифм и экспоненту