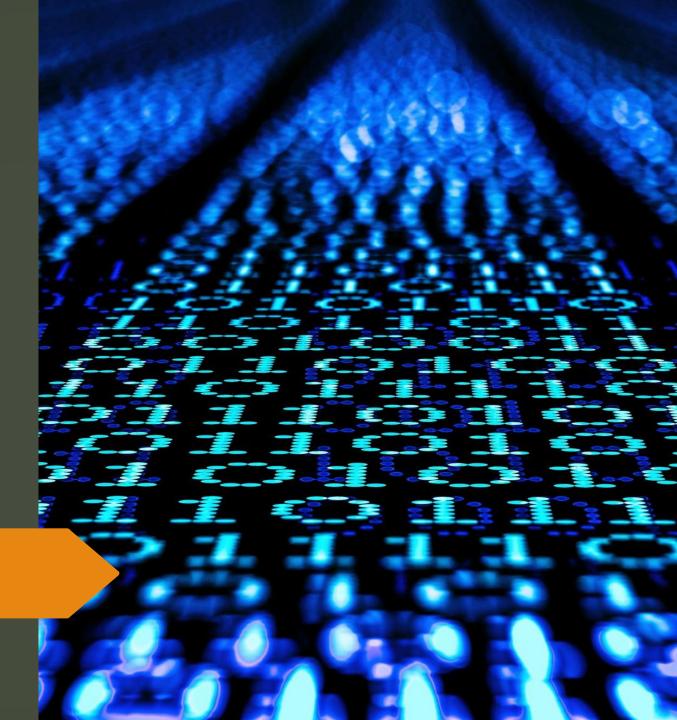
## Programování

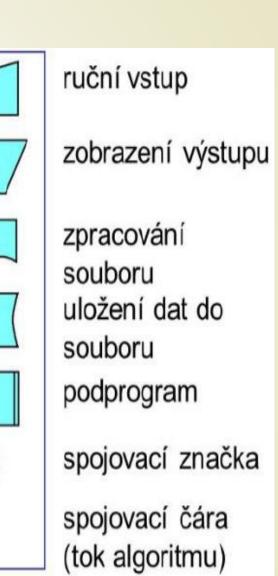
Vývojové diagramy – základní a složené konstrukce

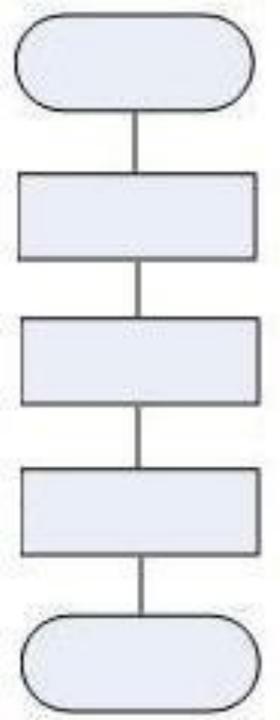


# Přehled používaných symbolů

- Symboly jsou standardizované
- Jejich použití není odvislé od použitého programovacího jazyku
- Cykly s podmínkou na konci/začátku lze nahradit kombinací příkazu a podmíněného větvení







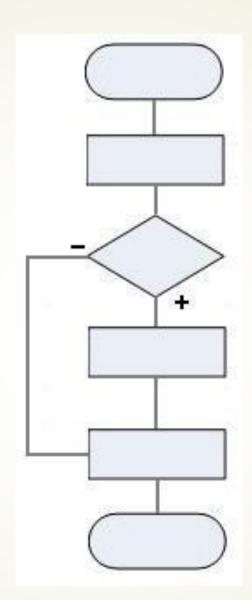
## Algoritmické konstrukce - sekvence

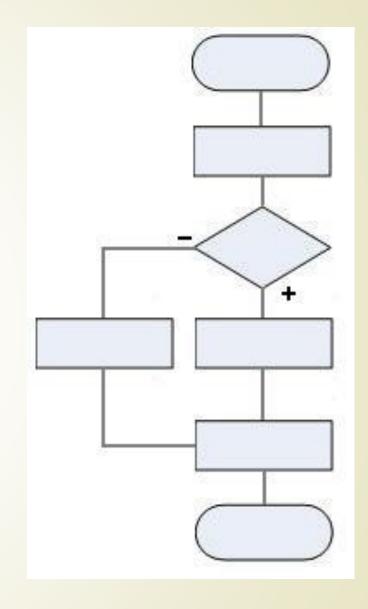
- Základní algoritmická konstrukce
- Po sobě jdoucí příkazy bez skoků, větvení, cyklů
- Ukázka sekvence v kódu:

```
int a = 10;
int b = 13;
Console.WriteLine(a);
Console.WriteLine(b);
int tmp = b;
b = a;
a = tmp;
Console.WriteLine(a);
Console.WriteLine(b);
```

## Algoritmické konstrukce - větvení

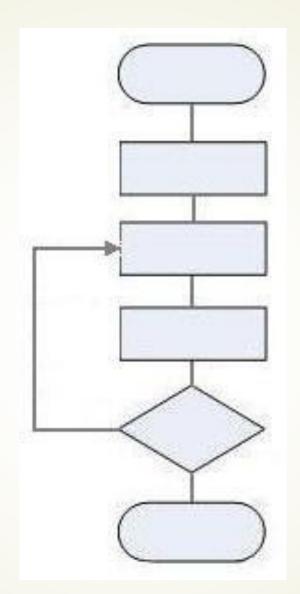
- Program se větví na několik částí
- Následující příkaz k vykonání závisí na splnění podmínky
- V implementaci se jedná o konsrtukce if-else a switchcase

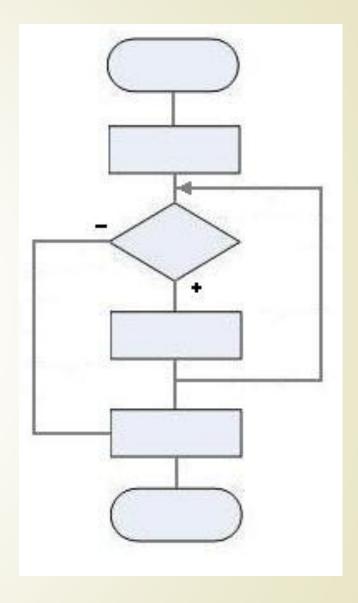




#### Algoritmické konstrukce - cykly

- Cykly se vstupní/výstupní podmínkou
- Neznámý počet opakování
- Cykly do-while a while





### Kombinované algoritmické konstrukce

- Představené konstrukce lze libovolně kombinovat
- Vnoření jednoho typu konstrukce do druhé
- Větvení ve větvení
- Cyklus ve větvení
- Větvení v cyklu
- Cyklus v cyklu
- Hloubka vnoření konstrukcí není omezena nicméně přidává na složitosti při čtení
- Stejné míry kombinací konstrukcí dosahujeme u finální implementace

#### Procvičování

- Uveďte příklad algoritmu, který obsahuje pouze sekvenci
- Uveďte příklad algoritmu, který obsahuje větvení
- Uveďte příklad algoritmu, který obsahuje cyklus
- Uveďte příklad algoritmu, který kombinuje větvení
- Uveďte příklad algoritmu, který kombinuje cykly
- Uveďte příklad algoritmu, který kombinuje cyklus a větvení
- Příklady algoritmu se pokuste zakreslit pomocí vývojového diagramu a ověřte jeho funkčnost