



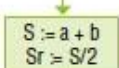
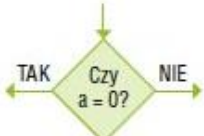


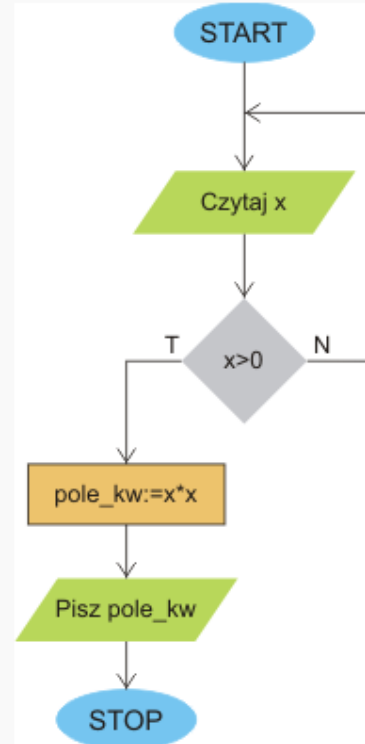
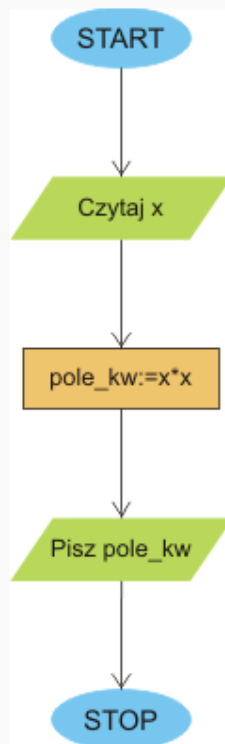


Bloki stosowane przy schematach blokowych

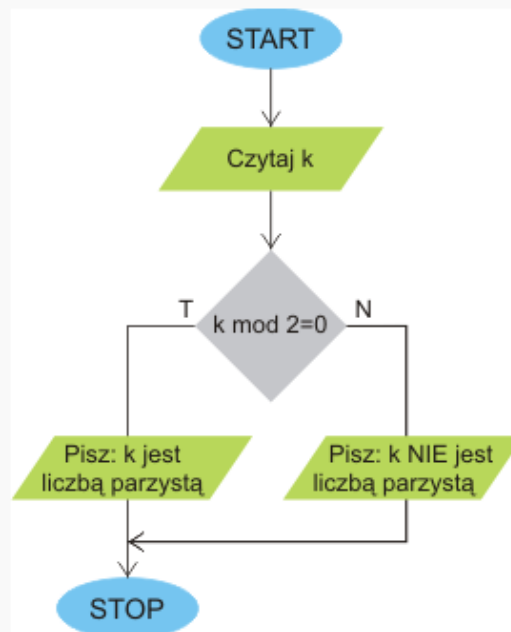
Reprezentacja graficzna	Opis operacji	Uwagi
	Początek algorytmu	Blok z napisem „Start” zaczyna algorytm. Wychodzi z niego tylko jedno połączenie i żadne do niego nie wchodzi. W jednym schemacie może funkcjonować tylko jeden taki blok.
	Zakończenie algorytmu	Blok z napisem „Koniec” kończy algorytm. Wchodzi do niego jedno połączenie, żadne nie wychodzi. W jednym schemacie może być wiele takich bloków.
	Wprowadzanie danych (blok wejścia)	Blok z napisem „Wprowadź” służy do wprowadzania danych. Ma jedno połączenie wchodzące i jedno wychodzące. W jednym schemacie może być wiele takich bloków.
	Wyprowadzanie wyników (blok wyjścia)	Blok z napisem „Wyprowadź” służy do wyprowadzania wyników. Ma jedno połączenie wchodzące i jedno wychodzące. W jednym schemacie może być wiele takich bloków.
	Wykonywanie działań (blok operacyjny)	Blok, w którym wykonywane są różne operacje, m.in. obliczenia. Ma jedno połączenie wchodzące i jedno wychodzące. W jednym bloku można wpisać więcej niż jedno wyrażenie. W jednym schemacie może być wiele takich bloków.
	Sprawdzanie warunku (blok warunkowy albo decyzyjny)	Blok podejmowania decyzji. Wchodzi do niego jedno połączenie, wychodzą dwa: <ul style="list-style-type: none"> • z napisem „Tak”, gdy warunek jest spełniony; • z napisem „Nie”, gdy warunek nie jest spełniony. W jednym schemacie może być wiele takich bloków.
	Łącznik	Łącznik stosuje się, gdy schemat blokowy rysujemy w kilku częściach, np. na dwóch stronach. Umieszczony wewnątrz numer powinien być taki sam w obu łączonych częściach.
	Połączenie	Połączenie łączy bloki. Tworzy je linia prosta bądź łamana, zakończona strzałką. Połączenie może dochodzić również do innego połączenia.

Przykładowe algorytmy

- Algorytm na obliczanie pola kwadratu



- Algorytm sprawdzający czy liczba jest parzysta



- **Lista kroków**

Algorytm gotowania jajka na miękko

Krok 1. Włóż jajko do gotującej się wody.

Krok 2. Zanotuj czas początkowy t_0 .

Krok 3. Odczytaj czas aktualny t .

Krok 4. Oblicz $D t = t - t_0$.

Krok 5. Jeśli $D t < 3 \text{ min.}$, to przejdź do kroku 3.

Krok 6. Wyjmij jajko z gotującej się wody. Zakończ algorytm.

- **Schemat blokowy**

