프로그래밍 수업 힉	습지	학년 :	반 :	번호 :	이름 :	
3. 알고리즘 (3) 알고리즘 설계 및 구현하는 방법	학습 목표	▶ 주어진 문제▶ 순서도 또는 수 있다.	를 해결하기 위한 ' 의사 코드 등을 0	알고리즘의 개념을 설명 용하여 문제를 해결하	(할 수 있다. = 알고리 즘을 작성할	

\bigcirc	지난	시간	복습하기	:)
9	• 🗠			-,

1. ():		3.	. 알고리즘 표	.연 망법	
어떤	일을 해결하기 위한	방법이나 문제를	해결하기 (1) 로	표현하는	방법
위한	절차 등을 단계적으로	느 나열한 것	(2	?) 로	표현하는	방법
2. 일	고리즘의 조건 5가지	:	(3	3) 로	표현하는	방법
(),(),(), (4	!) 로	. 표현하는	방법
(),()				

1. 알고리즘 설계하기

(1) (): 문제 해결 방법을 찾는 과정을 나타낸 것으로, 문제를 이해하여 체계적이며 논리적으로 결과를 얻을 수 있는 방법들을 생각하는 단계이다.

- (2) 좋은 알고리즘을 설계할 때 고려해야할 사항
- 1. 문제를 해결하는 알고리즘을 찾기 전에 문제를 완벽하게 ()해야 한다
- 문제가 요구하는 결과가 무엇이고, 주어진 조건이 무엇인지 명확하게 분석 해야한다.
- 2. 해결하려는 문제와 같은 유형의 문제를 해결할 수 있는 () 알고리즘을 익혀야 한다.
- 다른 사람들이 개발한 유용한 알고리즘 기법들을 이해할 때 새롭고 유용한 알고리즘들을 보다 쉽게 설계할 수 있게 됨
- 3. 주어진 문제를 해결하는 과정이 복잡한 경우에는 이를 여러 개의 () 단위로 나누어 작성하는 것이 바람직함.

2. 알고리즘 기본 구조

- (1) (): 시간적 순서에 따라 차례대로 수행되는 구조이다.
- (2) (): 주어진 조건에 따라 실행 내용이 다르게 진행되는 구조이다.
- (3) (): 주어진 조건에 따라 특정 부분을 반복하여 실행하는 구조이다.

3. 알고리즘 구현

- (1) (): 가장 단순한 형태로, 위에서 아래의 순서대로 작업을 진행하는 구조이다.
- (2) (): 주어진 조건의 만족 여부에 따라 실행 내용이나 순서를 다르게 처리할 때 사용됨
- (3) (): 특정 조건을 만족하는 동안 일정한 내용을 반복하여 실행하다가 조건이 만족 되지 않을

때 반복을 중단한다.

1.	자신이	생각한	알고리즘의	순서를	직접	나열해	보아요.
2.	자신이	설계한	알고리 즘을	직접 순	: 서도	로 그려	보아요.
*	순서도를	를 그릴	때 필요한 ﴿	순서도 기	<u>ا</u> پ		

구성	내용	豆ჱ⊭
데이터	데이터 입출력실	٩
처리↩	데이터를 처리한다.(연산이나 저장 등)~	4
판단↔	조건에 따라 참과 거짓에 결과에 따라 ↔ 데이터의 흐름을 결정↔	
문서입력↩	데이터를 출력4	6
시작/끝리	블록 다이어그램의 시작과 끝↩	(a)
흐름선레	처리의 흐름을 표시~	φ →