

# 프로그램 구조

- 순차형
  - 주어진 명령들을 순차적으로 하나씩 수행
- 선택형(판단형)
  - 현재까지의 값을 바탕으로 상태를 판단(참과 거짓)하여 명령을 수행
- 반복형
  - 주어진 조건에 따라서 반복적으로 명령을 수행

# 순서도 기본 도형

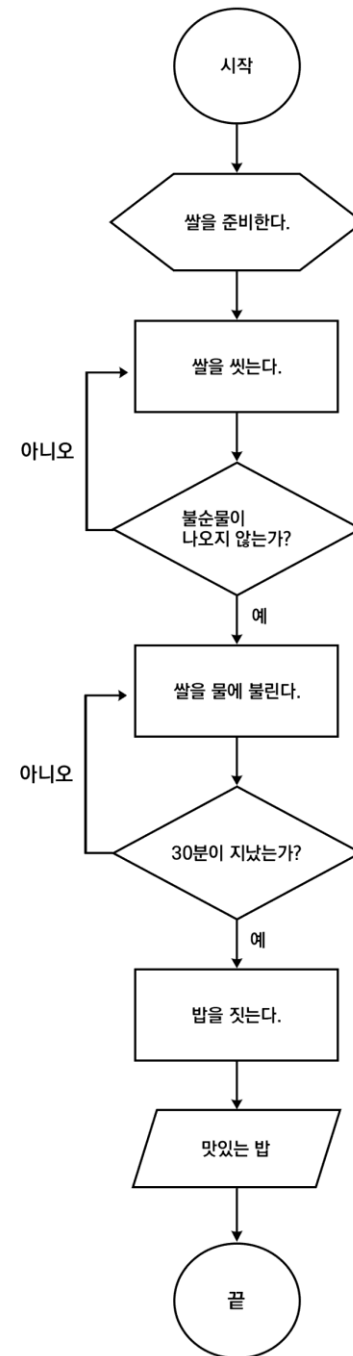
도형	명칭	설명
	시작/끝	순서도의 시작이나 끝을 표시
	흐름선	도형 간의 연결과 흐름을 표시
	준비	작업 시작 전에 해야 할 작업을 명시
	작업	처리해야 할 작업을 명시
	판단	조건에 따른 분기를 표시(예/아니오, YES/NO)
	입력/출력	데이터의 입력과 출력을 표시

## 예. 밥을 짓는 순서도

- 쌀을 씻는다.
- 쌀을 물에 불린다.
- 밥을 짓는다.



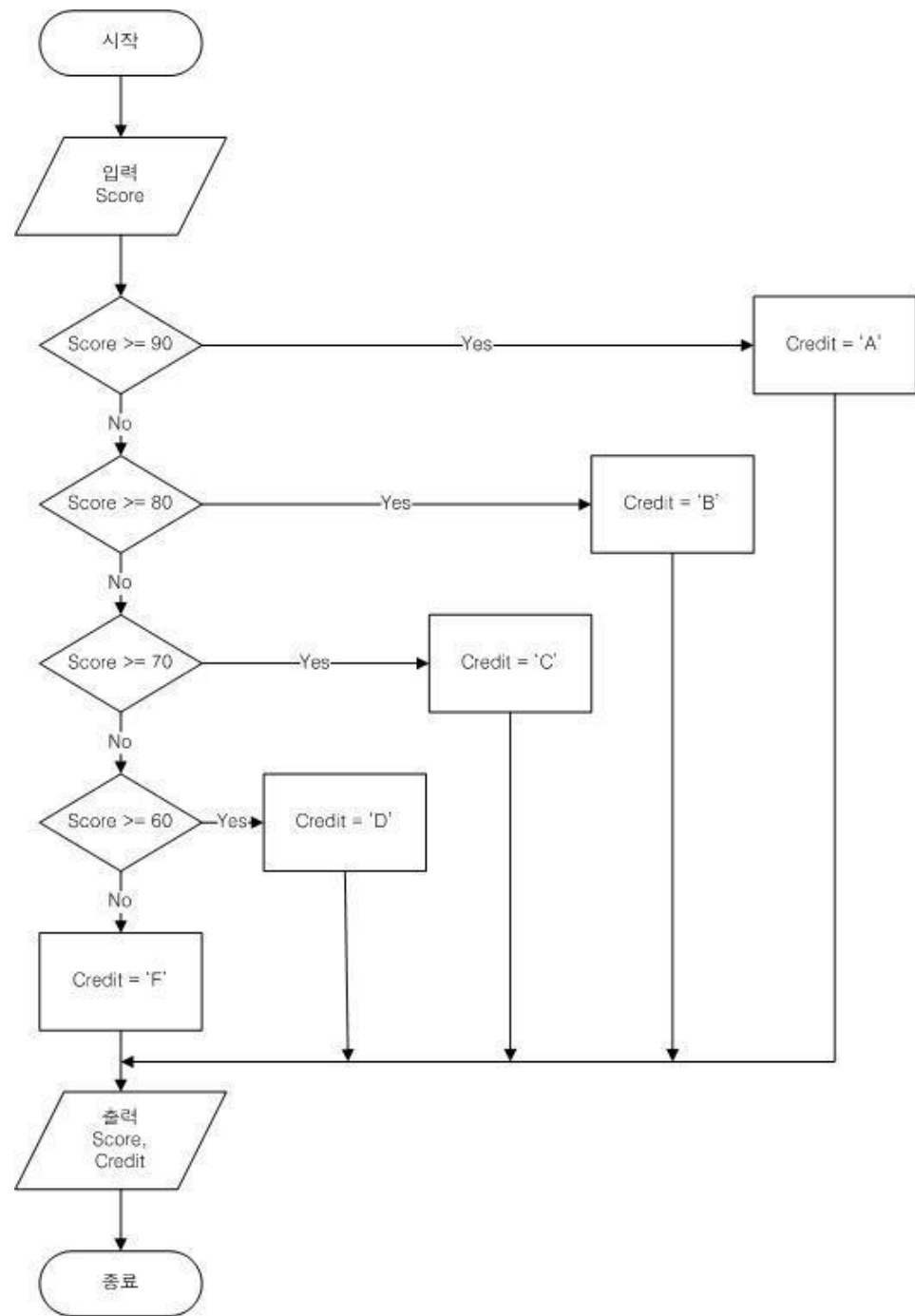
1. 쌀을 씻는다.
  - 결정 : 불순물이 나오지 않는가?
    - 예 -> 다음 단계로 진행한다.
    - 아니오 -> 쌀을 씻는다.
2. 쌀을 물에 불린다.
  - 결정 : 30분이 지났는가?
    - 예 -> 다음 단계로 진행한다.
    - 아니오 -> 쌀을 물에 불린다.
3. 밥을 짓는다.



## 예. 학점 계산하기 순서도

사용자가 점수를 입력하면 해당 점수에 따라 학점을 출력하는 프로그램의 순서도

- 90점 이상: A
- 80점 이상 90점 미만: B
- 70점 이상 80점 미만: C
- 60점 이상 70점 미만: D
- 60점 미만: F



## 예. 라면을 끓이는 순서도를 작성해 봅시다

1. 냄비에 물을 넣는다.
  - 결정 : 물의 양이 적당한가?
2. 물을 끓인다.
  - 결정 : 물이 끓었는가?
3. 라면과 스프를 넣는다.
4. 면을 젓는다.
  - 결정 : 추가 재료를 넣을 것인가?
5. 면이 익기를 기다린다.
  - 결정 : 면이 익었는가?
6. 라면을 그릇에 담는다.

