

# INFORMATYKA

## W Liceum

(/)

Jesteś tutaj: Start (/) / Algorytmika (/algorytmika)  
/ Algorytmy w programie Magiczne Bloczki (/algorytmika/55-algorytmy-w-programie-magiczne-bloczki)  
/ Przykłady algorytmów w postaci schematów blokowych



WOJTEK B.

ALGORYTMY W PROGRAMIE MAGICZNE BLOCZKI (/ALGORYTMIKA/55-ALGORYTMY-W-PROGRAMIE-MAGICZNE-BLOCZKI)

04 STYCZEŃ 2020    ODSŁONY: 3227

## Przykłady algorytmów w postaci schematów blokowych

### Uwagi:

➡ Pliki \*.alg zawierają schematy blokowe algorytmów.

Aby je otworzyć i przetestować działanie algorytmu trzeba mieć w systemie zainstalowany program *Magiczne Bloczki*

➡ Program *Magiczne Bloczki* jest wersji 1.0.3.22 darmowy (freeware) i możesz go pobrać:

POBIERZ PROGRAM

(./PLIKI/MATERIALY\_DO\_CWICZEN/ALGORYTMY/MAGICZNEBLOCZKI-1.0.3.22\_FREE.EXE)

POBIERZ PROGRAM - LINK 2 (HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/1QSO2P0BGJ1OMB8-RCDIX7TG9T1YUHB11/VIEW?USP=SHARING)

➡ Dostępna jest też dokumentacja do programu:

POBIERZ INSTRUKCJĘ (./PLIKI/MATERIALY\_DO\_CWICZEN/ALGORYTMY/MAGICZNE-BLOCZKI-INSTRUKCJA-PROGRAMU.PDF)

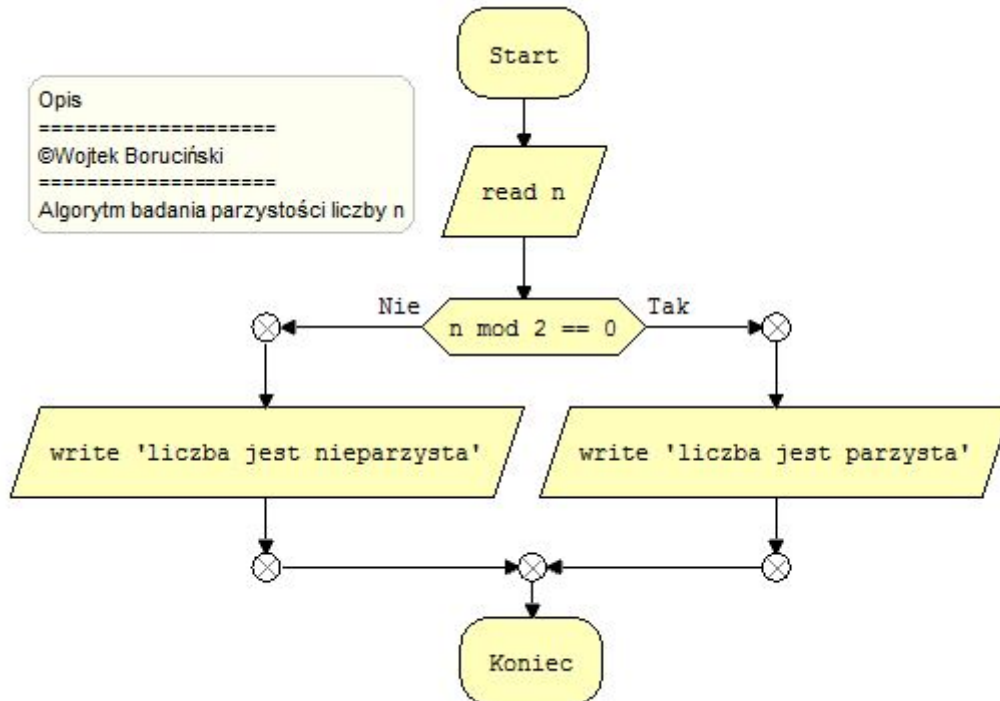


# INFORMATYKA

## Przykłady algorytmów dla programu Magiczne Błoczek

### (/) ➔ Algorytm sprawdzenia parzystości liczby.

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/parzystosc\_liczby.rar)

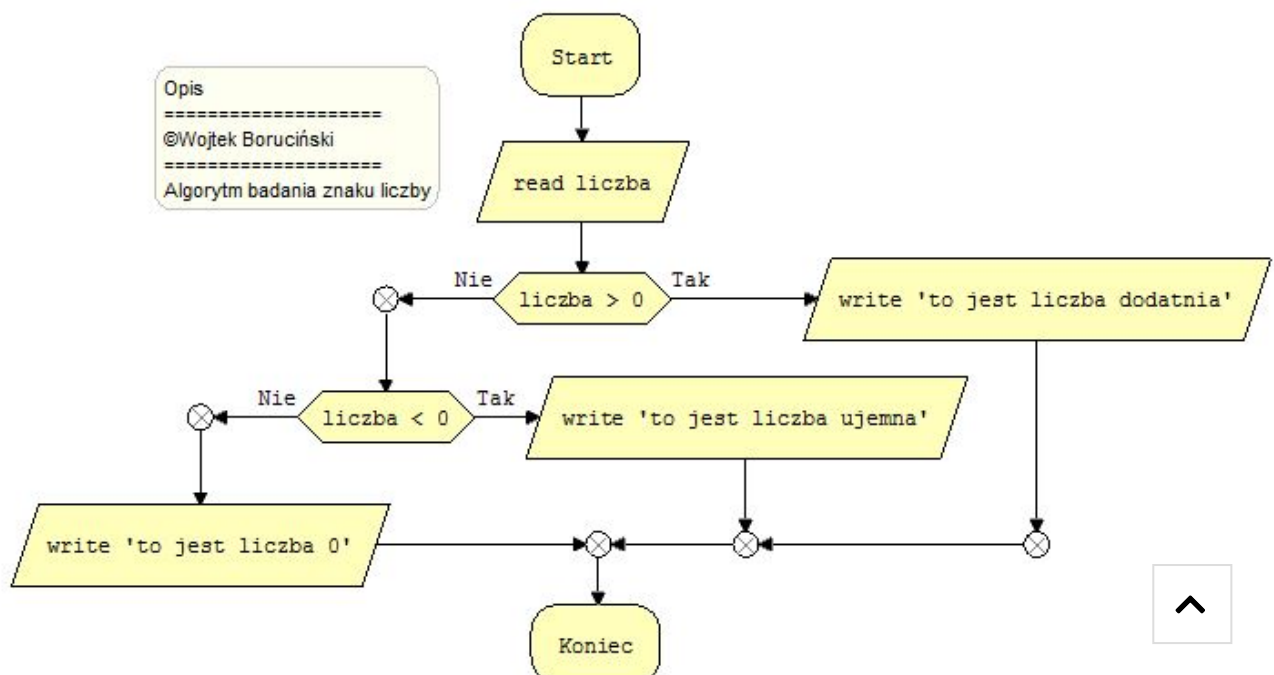


### ➔ Algorytm sprawdzenia znaku liczby.

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/badanie\_znaku\_liczby.rar)

W wyniku algorytm wyświetla jedno ze stwierdzeń:

- ➔ to jest liczba dodatnia
- ➔ to jest liczba ujemna
- ➔ to jest liczba 0



# INFORMATYKA

## Wycieczka

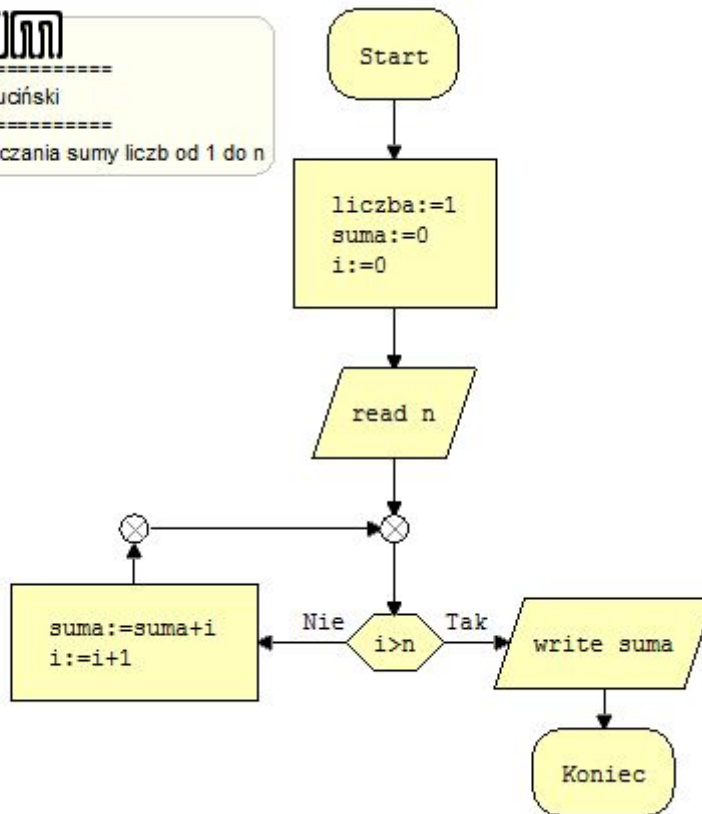
### Algorytm obliczania sumy liczb od 1 do n dla podanej liczby $n > 0$ .

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/suma\_1\_do\_n.rar)

Wycieczka

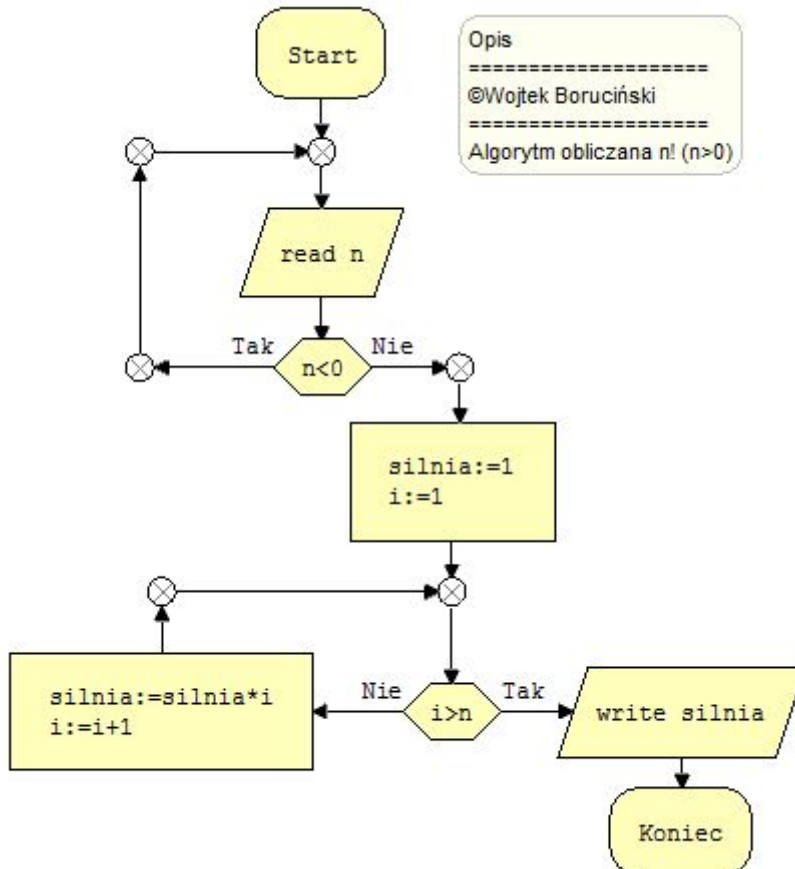
(/)

Opis  
 =====  
 @Wojtek Boruciński  
 =====  
 Algorytm obliczania sumy liczb od 1 do n



### ➔ Algorytm wyznaczania $n!$ ( $n$ silnia) dla podanej liczby $n > 0$ .

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/silnia.rar)



### ➔ Algorytm rozwiązywania równania liniowego postaci $ax+b=0$ w zależności od wartości współczynników $a$ i $b$ .

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/rownanie liniowe.rar)

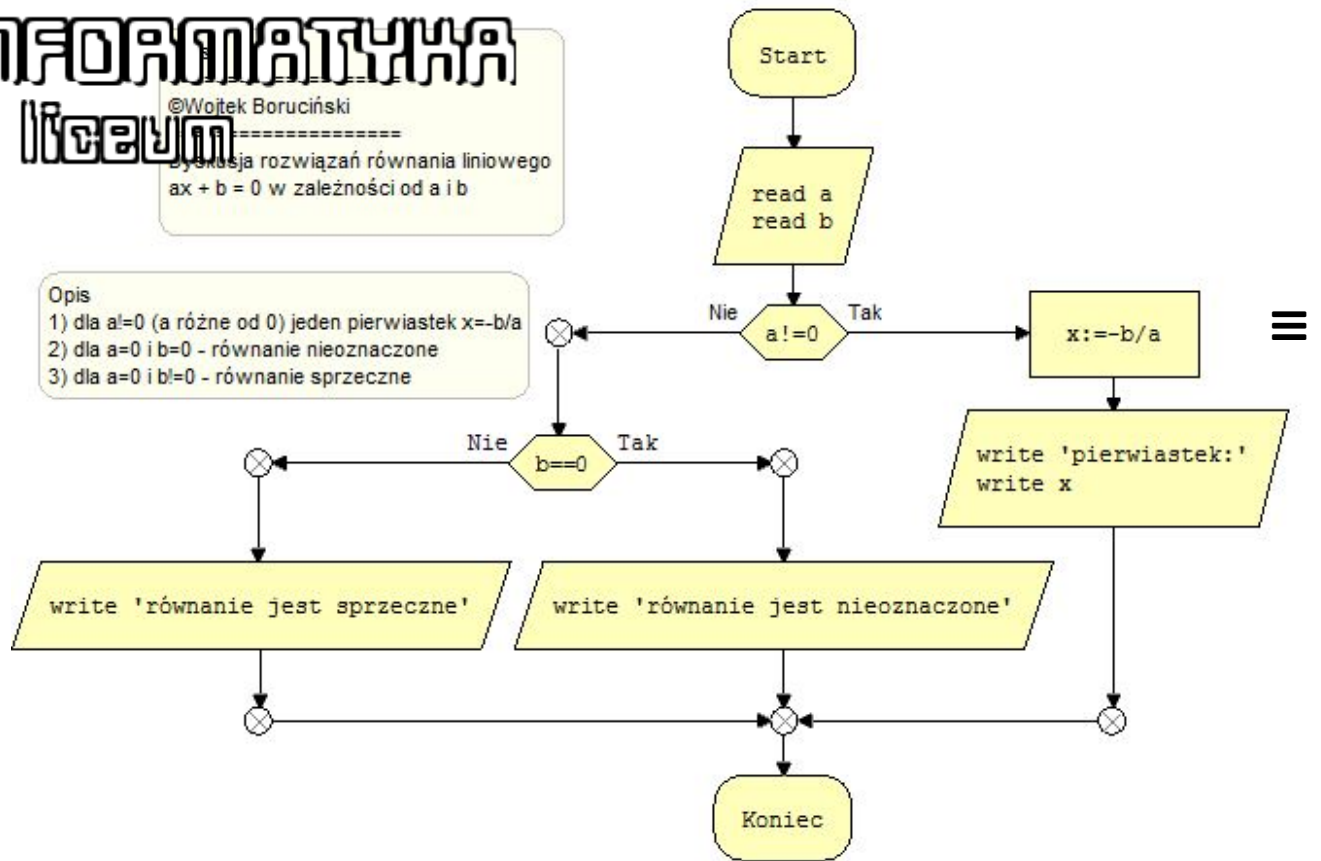
# INFORMATYKA

W liceum

@Wojtek Boruciński

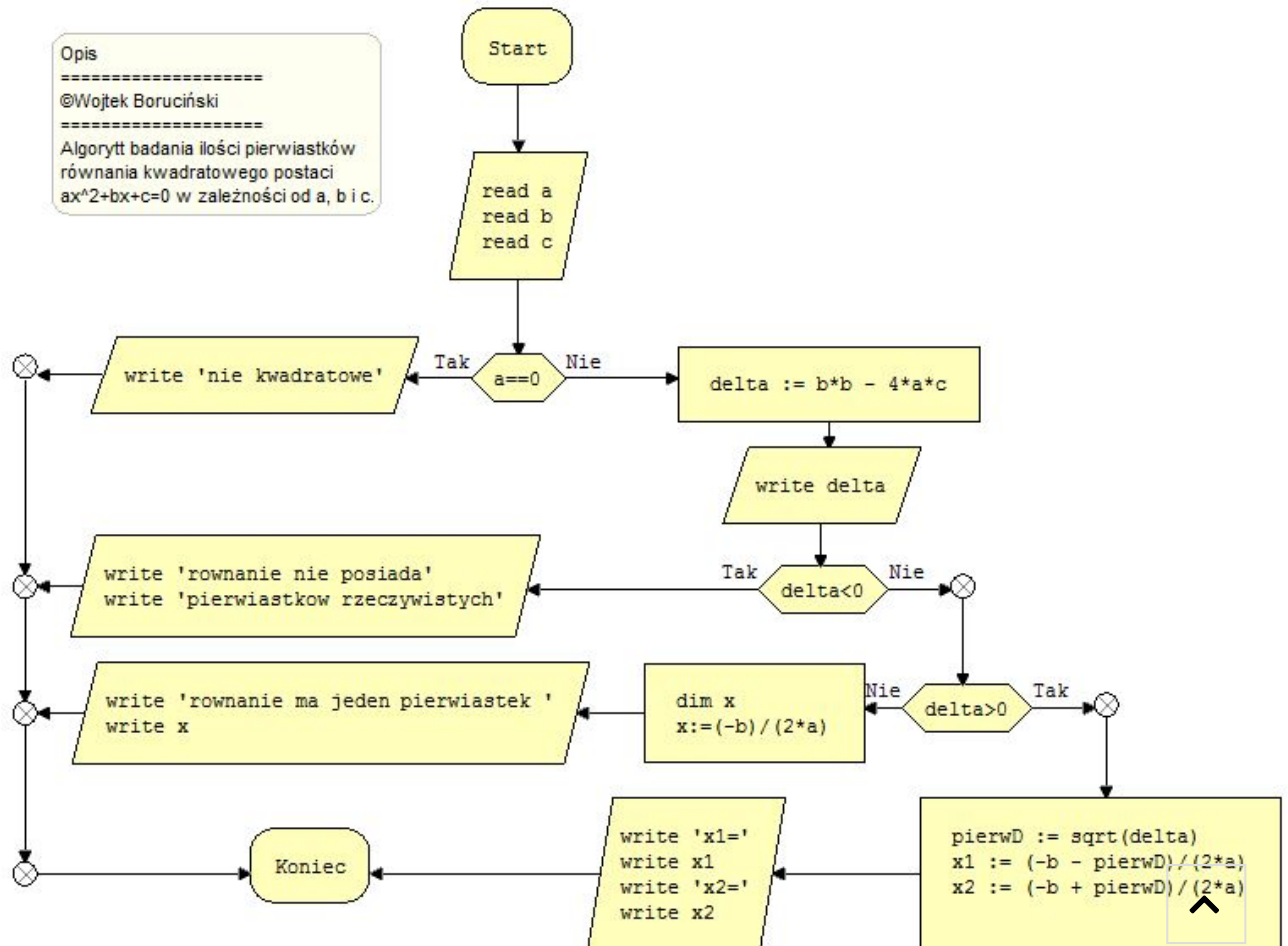
Opis  
 =====  
 Algorytm rozwiązań równania liniowego  $ax + b = 0$  w zależności od  $a$  i  $b$

(/)



➔ Algorytm rozwiązywania równania kwadratowego postaci  $ax^2+bx+c=0$  w zależności od wartości współczynników  $a, b, c$ .

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/rownanie\_kwadratowe.rar)

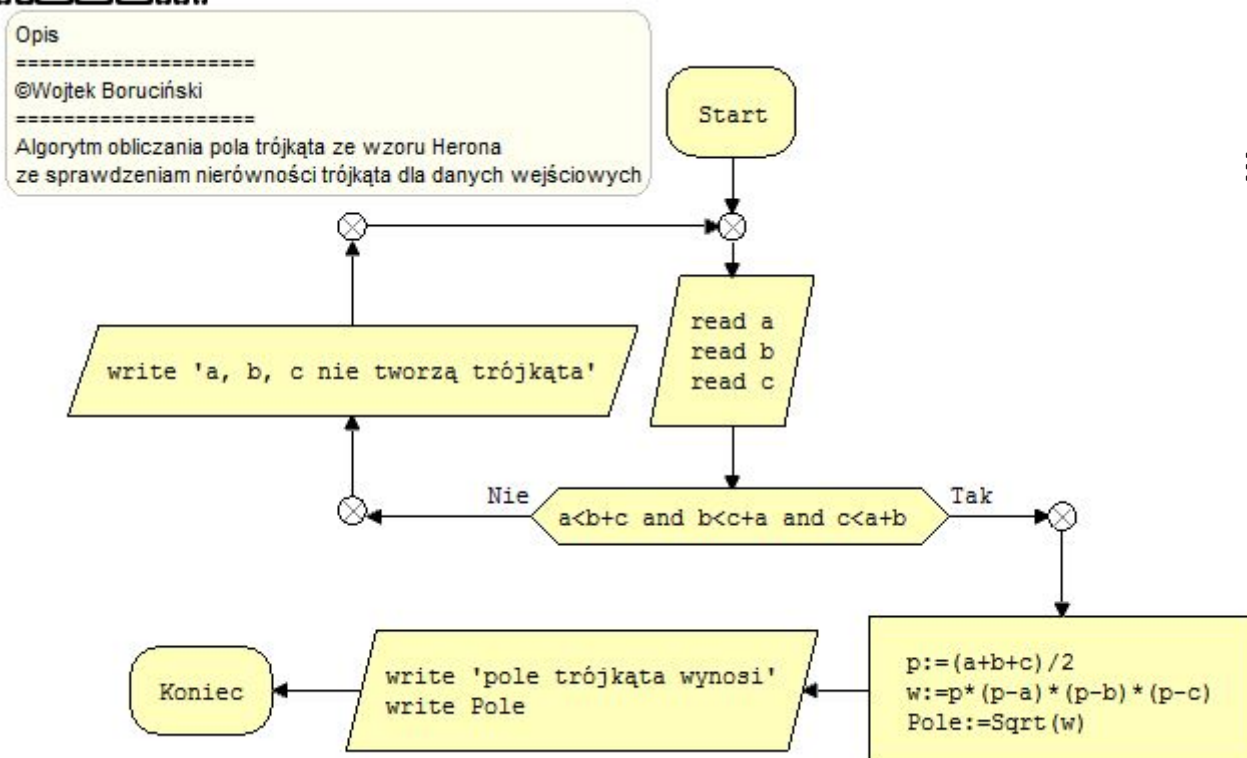


# Wzór Herona dla polu trójkąta ze sprawdzeniem nierówności

Wzór Herona dla polu trójkąta ze sprawdzeniem nierówności

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/wzor\_herona.rar)

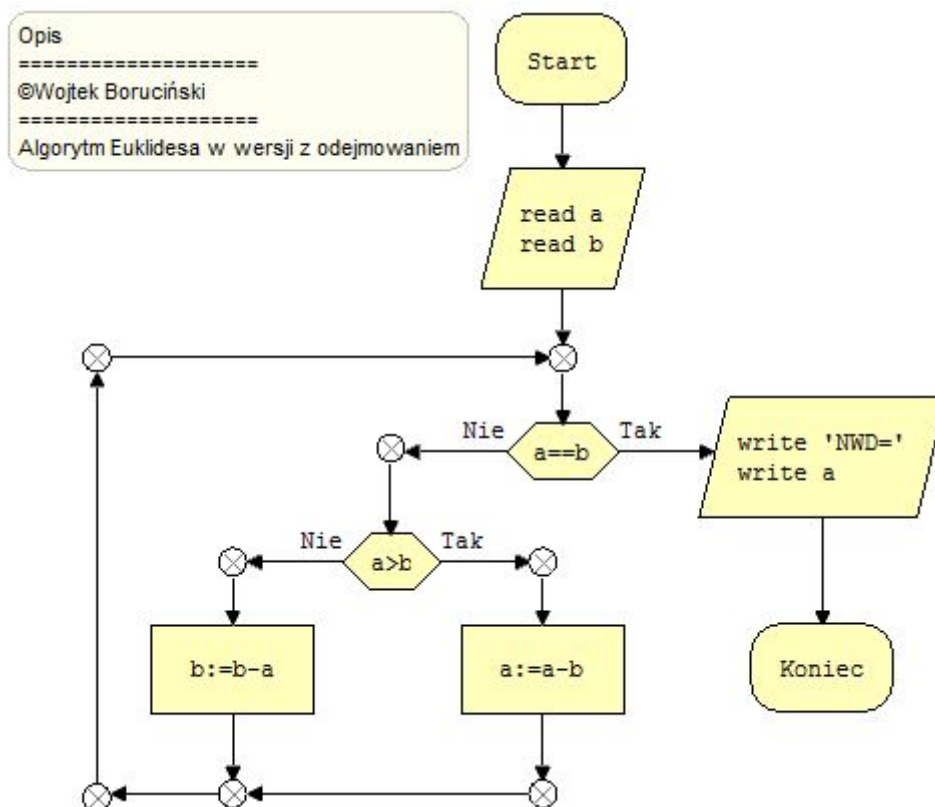
(/)



## ➔ Algorytm Euklidesa wyznaczania największego wspólnego dzielnika liczb a i b..

(./pliki/materialy\_do\_cwiczen/algorytmy/euklides\_odejmowanie.rar)

NWD(a,b) - wersja z odejmowaniem



Następny artykuł ➔ ([/algorytmika/55-algorytmy-w-programie-magiczne-bloczki/47-temat-c1-wprowadzenie-do-programowania-i-rozwiazywania-problemow-z-wykorzystaniem-](https://woj-tek.pl/algorytmika/55-algorytmy-w-programie-magiczne-bloczki/47-temat-c1-wprowadzenie-do-programowania-i-rozwiazywania-problemow-z-wykorzystaniem-)

# INFORMATYKA (komputera)

## W Liceum

(/)

©Wojtek Boruciński

