



***Скажи мне – и я забуду,  
Покажи мне – и я запомню,  
Вовлеки меня – и я пойму.***

# Домашнее задание:

§ 3.3.1-3.3.2, №3 стр. 125

# Алгоритмом называют

А

описание действий для  
решения задачи

В

выполнение простейших  
операций для решения задачи

Б

переход от исходных данных к  
результатам

Г

конечную последовательность  
действий для решения задачи

# Алгоритмическая конструкция "следование" - это

А

неоднократное повторение ряда команд

В

последовательное выполнение действий

Б

проверка условия

Г

такой конструкции не существует

Найдите соответствие:

Вывода

Ввода

Присваивания

:=

WRITE

READ



# Структура программы

Program summa;

var a,b,c,d,e:real;

begin

Writeln ('Привет');

Readln (a);

end.

Конец программы

Начало программы

Название

Ввод данных с клавиатуры

Раздел описания переменных

Вывод данных на экран



# Цели и задачи урока

**Вспомнить**

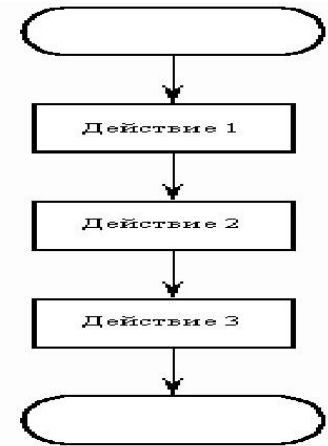
**Узнать**

**Научиться**



Тема урока:

# РАЗРАБОТКА ЛИНЕЙНОЙ ПРОГРАММЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ



```
program qq;  
var a, b, c: integer;  
begin  
  read ( a, b );  
  c := a + b;  
  writeln ( c );  
end.
```



Составить программу знакомства:

```
Program Znakomstvo;
```

```
Var a:string;
```

```
Begin
```

```
Write ('Введите свое имя ');
```

```
Readln (a);
```

```
Writeln ('Привет, ', a, '!');
```

```
end.
```

# Числовые типы данных

Стандартные функции языка Паскаль:

Функция	Назначение	Тип аргумента	Тип результата
<code>abs (x)</code>	Модуль $x$	<code>integer, real</code>	Такой же, как у аргумента
<code>sqr (x)</code>	Квадрат $x$	<code>integer, real</code>	Такой же, как у аргумента
<code>sqrt (x)</code>	Квадратный корень из $x$	<code>integer, real</code>	<code>real</code>
<code>round (x)</code>	Округление $x$ до ближайшего целого	<code>real</code>	<code>integer</code>
<code>int (x)</code>	Целая часть $x$	<code>real</code>	<code>integer</code>
<code>frac (x)</code>	Дробная часть $x$	<code>real</code>	<code>real</code>
<code>random</code>	Случайное число от 0 до 1	–	<code>real</code>
<code>random (x)</code>	Случайное число от 0 до $x$	<code>integer</code>	<code>integer</code>

## Практическая работа:

**Известны длины сторон треугольника  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Напишите программу, вычисляющую площадь этого треугольника (по формуле Герона).**

$$S = \sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)},$$

$$\text{где } p = \frac{a+b+c}{2}$$

**Известны длины сторон треугольника  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Напишите программу, вычисляющую площадь этого треугольника (по формуле Герона).**

```
program Pl;  
var a, b, c, p, s: real;  
begin  
  write ('a=');  
  readln (a);  
  write ('b=');  
  readln (b);  
  write ('c=');  
  readln (c);  
  p:= (a+b+c)/2;  
  s:= sqrt (p*(p-a)*(p-b)*(p-c));  
  writeln ('S=', s:4:1);  
end.
```

*Выполнить программу для исходных данных:*

$a = 3, b = 4, c = 5.$

$S = 6.0$

# РЕФЛЕКСИЯ



Урок прошел отлично!  
**УЛЫБНИТЕСЬ!!!**



Урок был интересным,  
но у меня возникли вопросы.  
**ХЛОПНИТЕ!!!**



Урок не понравился,  
я ничего не понял  
**ПОДНИМИТЕ РУКУ!!!**

