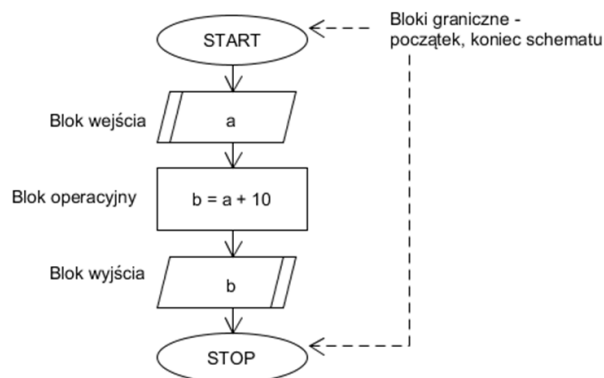




Materiały Informatyka 2

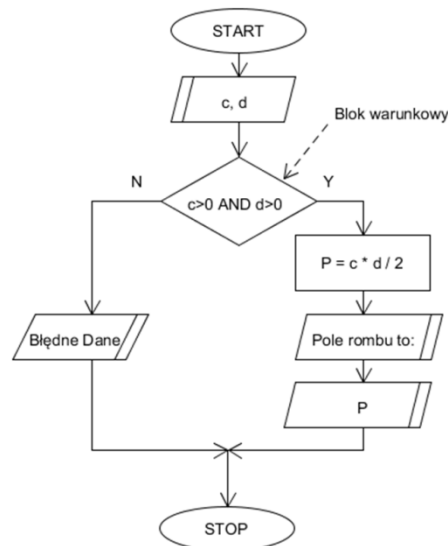
Opracował: mgr inż. Woźniak Piotr

1. Narysuj schemat blokowy algorytmu wczytywania liczby i wypisującej liczbę o **10 większą**.



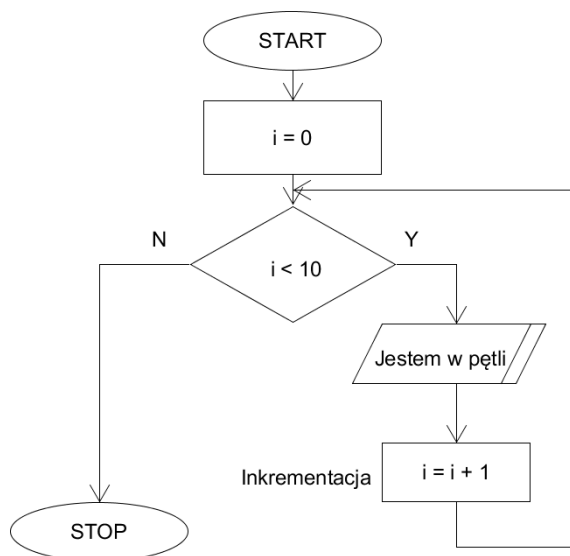
UWAGA: Schemat blokowy musi mieć określony blok rozpoczęcia i zakończenia.

2. Narysuj schemat blokowy algorytmu liczącego pole rombu na podstawie wprowadzanych przekątnych: **c** i **d**. (uwzględnij podanie błędnych danych)



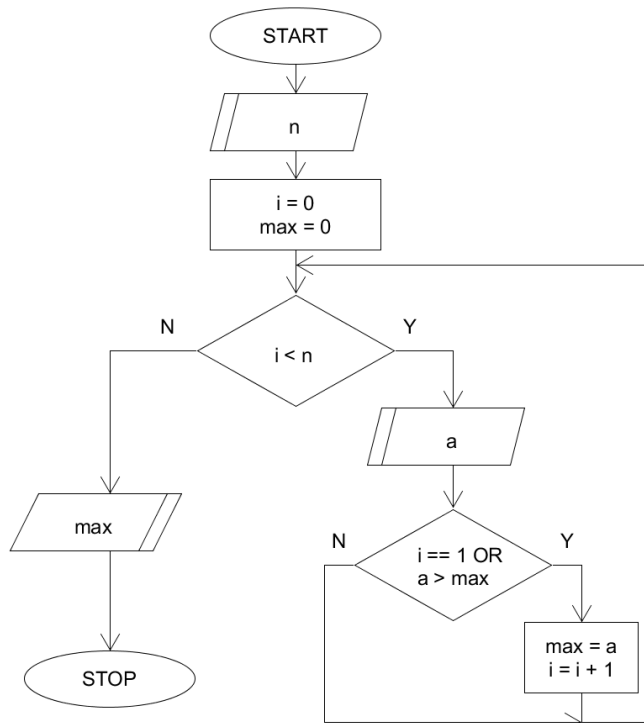
UWAGA: Blok warunkowy kontroluje kolejne wykonywane operację w schemacie. Jego wyjścia są dwa: Prawda lub Fałsz.

3. Narysuj schemat blokowy algorytmu wypisujący **10 razy** napis ‘Jestem w pętli’.



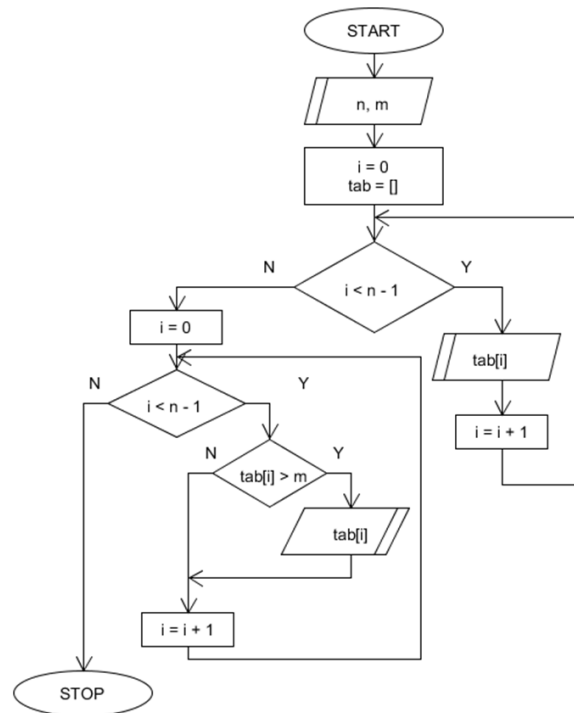
UWAGA: Blok warunkowy pozwala zapętlić działanie algorytmu, potrzebna jest zmienna sterująca (i) i inkrementacja ($i = i + 1$).

4. Narysuj schemat blokowy algorytmu szukający max z **n** elementów wprowadzanych przez użytkownika (ilość **n** określana przez użytkownika, wyświetlić max).



UWAGA: Blok warunkowy pozwala na sprawdzanie złożonych warunków, wykorzystuje się operatory logiczne OR (lub) i AND (i).

5. Narysuj schemat blokowy algorytmu pobrania **n** liczb do tablicy n-elementowej i wyświetlenia wszystkich liczb większych od **m**.



*UWAGA: Tablica pozwala przechowywać zmienne tego samego typu. Tablica pozwala przypisywać oraz odczytywać elementy z pomocą '[' np.
Odczytanie elementu tablicy o indeksie 6 – zmienna = tablica[6],
Przypisanie elementu tablicy o indeksie 6 – tablica[6] = 10*