**Temat : Typy rozkazów.**

Każdy nawet najbardziej skomplikowany program komputerowy oparty jest na czterech typach rozkazów: pisz, czytaj, oblicz, porównaj. W zależności od języka programowania w jakim piszemy program posłużyć należy się poleceniami i gramatyką danego języka. Np. rozkaz pisz w Pascalu to „writeln” , w Pythonie „print” a w C++ „cout”

1. **Pisz** – wyświetla na ekranie monitora tekst (ciąg znaków) lub/i wartość zmiennej.
2. **Czytaj** – umożliwia wprowadzanie danych do programu, zatrzymuje działanie programu do momentu potwierdzenia klawiszem Enter końca wprowadzania danych.
3. **Oblicz** – zmienna stojąca po lewej stronie znaku podstawiania przyjmuje wartość wyrażenia stojącego po prawej stronie tego znaku np. x:= a \* b , z:=5 , i:= i + 1

Przykład – Problem: Obliczanie pola dowolnego prostokąta

Zadanie - Narysuj schemat blokowy obliczający pole koła. We wzorze trzeba użyć wartości przybliżonej π = 3,14

Zawsze na początku trzeba opisać co robi program.

Jeżeli chcemy operować na konkretnych jednostkach (tutaj cm) trzeba to wyraźnie zaznaczyć użytkownikowi.

Nazwy zmiennych nie są istotne dla użytkownika, to programista z nich korzysta, może to być dowolne słowo czy litera ( w językach programowania są pewne zastrzeżenia np. nie można używać polskiej czcionki)

W rozkazie oblicz pojawił się znak podstawiania :=

W rozkazie pisz tekst jest w cudzysłowie , zmienna bez tego a jedno od drugiego oddzielamy przecinkiem

Pisz „Pole prostokąta wynosi” , Kot , „cm kw.”

Kot:= X \* domek

Czytaj domek

Czytaj X

Pisz „Podaj długość krótszego boku w cm”

Pisz „Podaj długość dłuższego boku w cm”

Pisz „Program oblicza pole prostokąta”