

Algoritmi (pag.59-61 important)

- **algoritmul** reprezintă pașii care trebuie urmați într-o ordine precisă, pentru rezolvarea unui anumit tip de problemă.

- **pasul (operație, instrucțiune)** este o etapă simplă, o operațiune, un calcul din problema.

- pașii complicați sau neclari trebuie descompuși în pași mai simpli și mai clari.

- *tipul de problemă* poate fi realizarea unei activități practice, rezolvarea unei probleme de matematică etc.

- Exemple de probleme :

Rețeta unei prăjituri

Prepararea ceaiului, a unui sandwich

Ansamblarea unui dispozitiv, jucărie

Spalatul pe maini

Calculul ariei unui pătrat cunoscând o latură (sau perimetrul)

- **reprezentarea algoritmilor** se face cu :

- cuvinte
- imagini
- *scheme logice* folosind blocuri
- instrucțiunile unui *limbaj de programare* (obținem un *program de calculator*)
- *blocurile unui program de tip "mediu grafic interactiv"* (Scratch, Blockly)

- pașii "*citește*" și "*scrie*" se găsesc în toți algoritmi programelor :

citește = introducerea datelor în algoritm (de la tastatura)

scrie = afișarea datelor din algoritm (pe ecran, imprimantă)