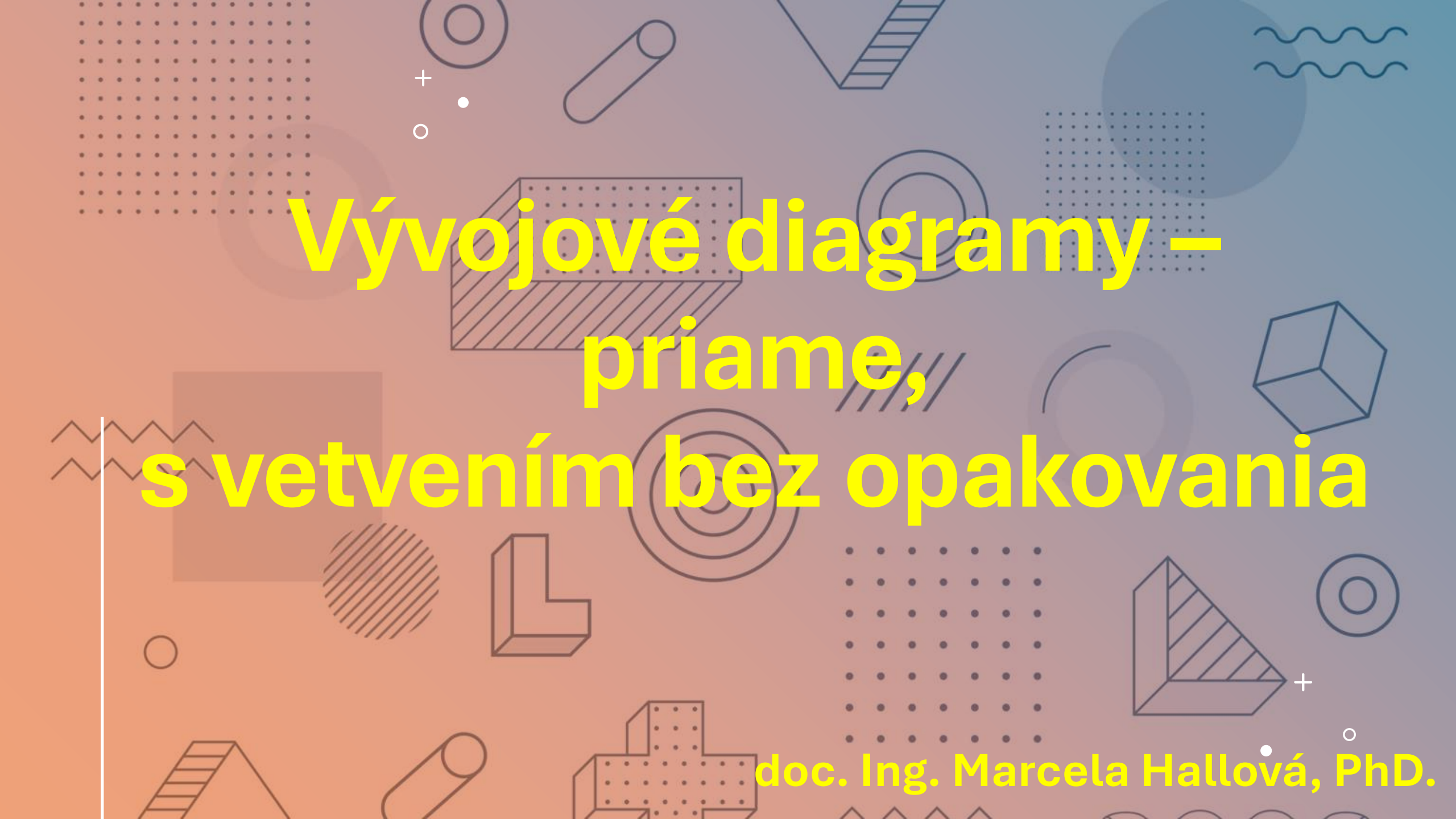




Vývojové diagramy – priame, s vetvením bez opakovania

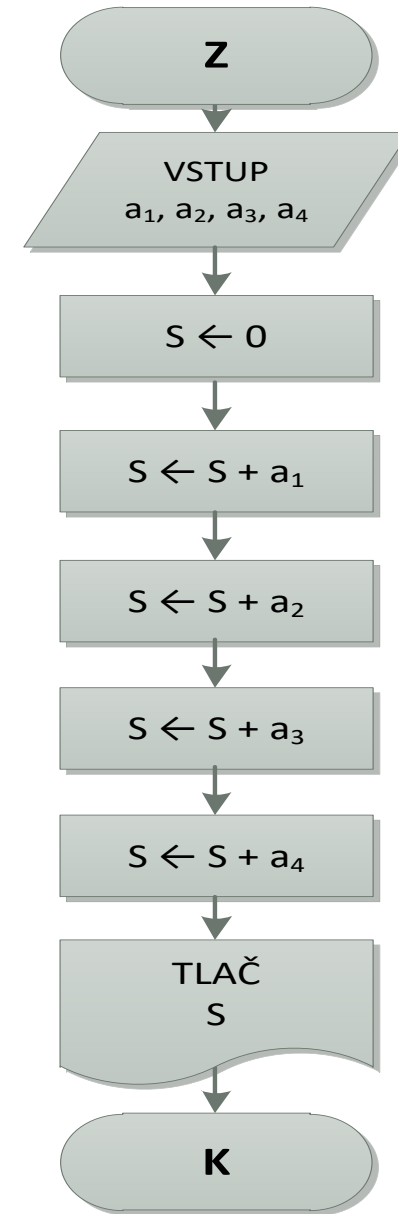
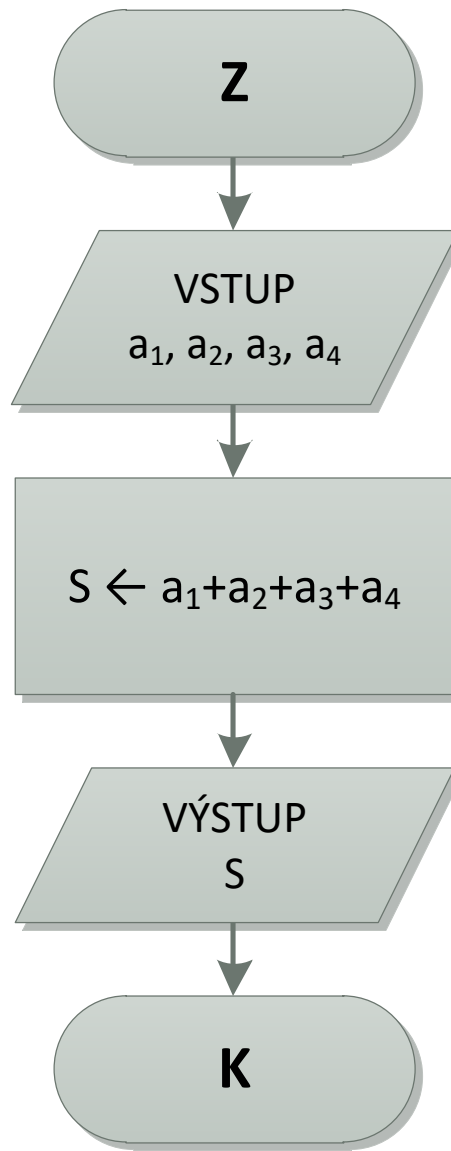
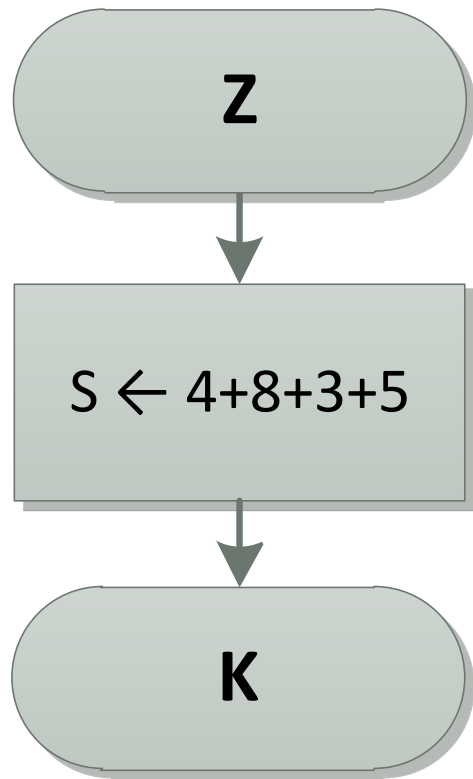
doc. Ing. Marcela Hallová, PhD.

VD - Priame

Najjednoduchší typ VD – skladá sa iba z blokov.

Pri priamych VD nesmie prísť k vetveniu algoritmu, ani k návratu späť (cyklu).

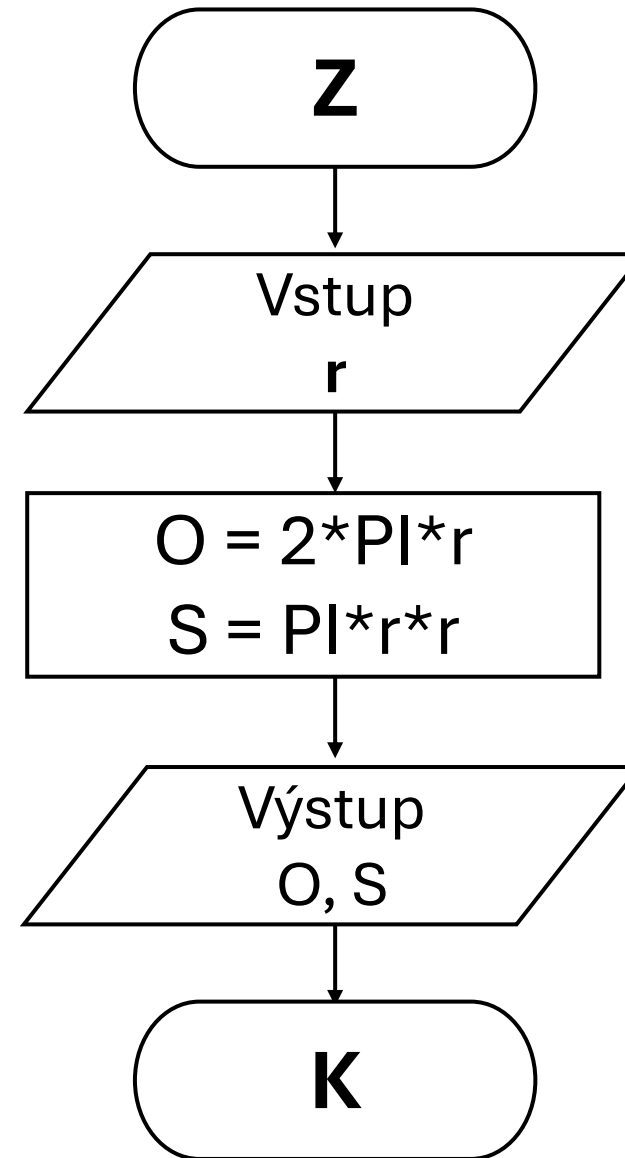
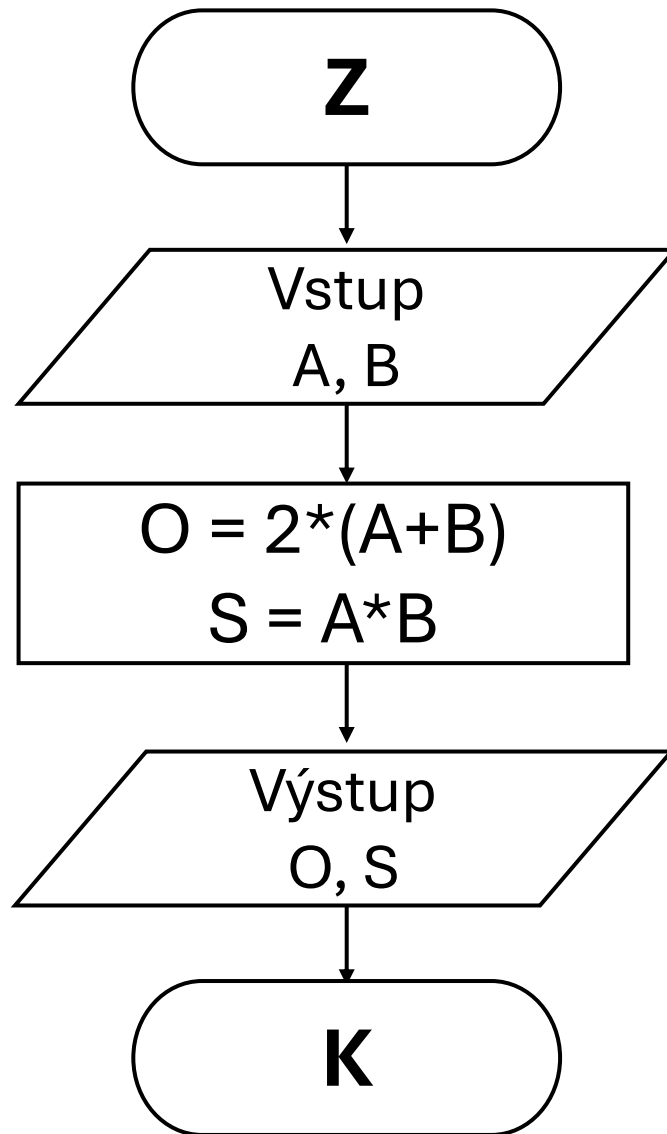
Priame VD bývajú súčasťou zložitejších VD.



VD – Priame - príklady

- Je daný obdĺžnik so stranami A , B . Vytvorte VD pre výpočet obvodu a obsahu tohto obdĺžnika. Použite premenné O – obvod obdĺžnika a S – obsah obdĺžnika.
-

- Je daná kružnica s polomerom r . Vytvorte VD pre výpočet obvodu a obsahu tejto kružnice. Použite premenné O – obvod kruhu a S – obsah kruhu.



VD – s vetvením, bez opakovania

VD s vetvením obsahujú rozhodovacie značky znázorňujúce rozhodovacie operácie, ktoré diagram vetvia, určujú alternatívne postupy.

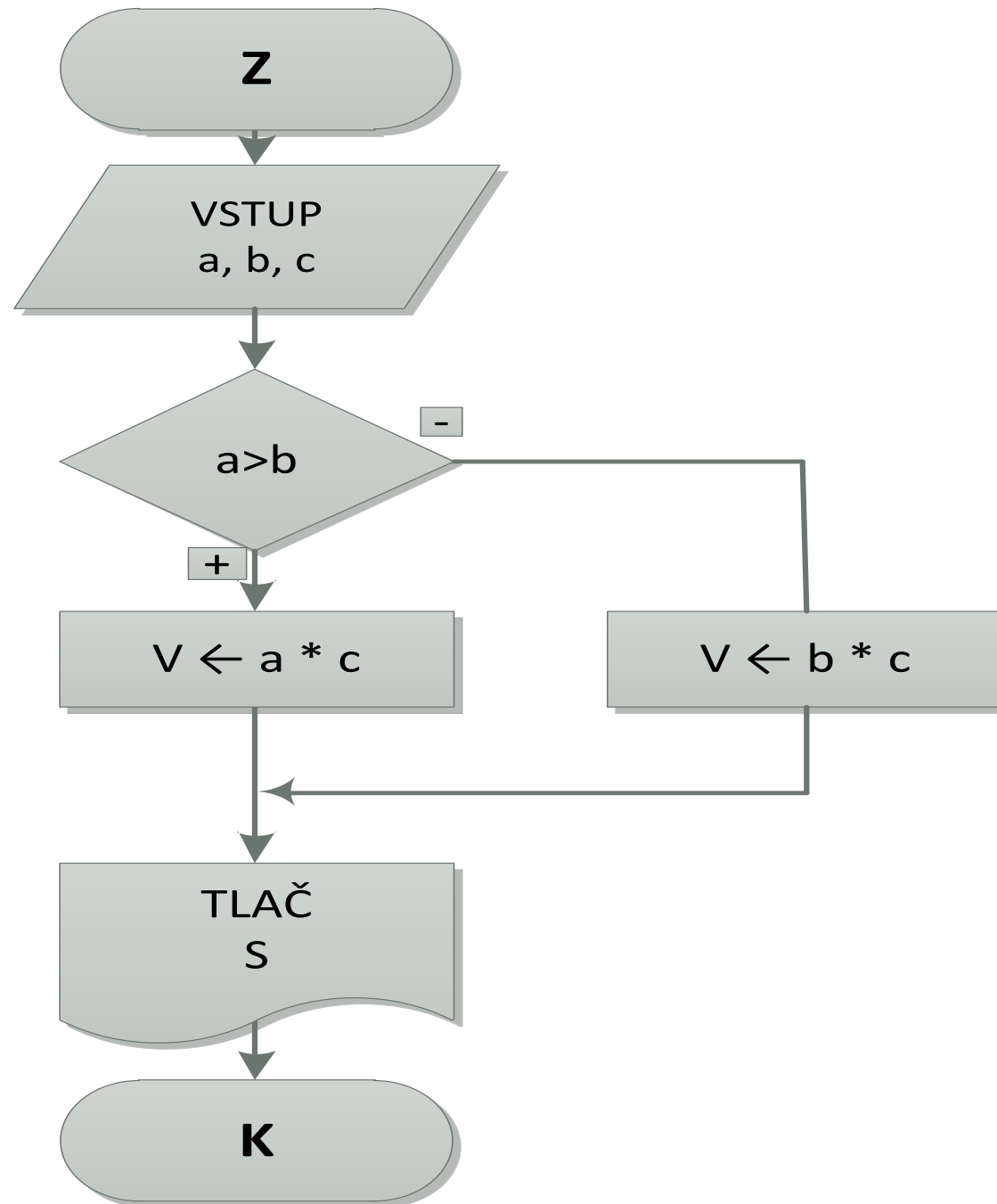
Vetvenie vo VD môže byť dvojité (dichotomické), t.j. značka pre rozhodovanie má dva výstupy. Výsledok testovania je áno (označenie +) alebo nie (označenie –).

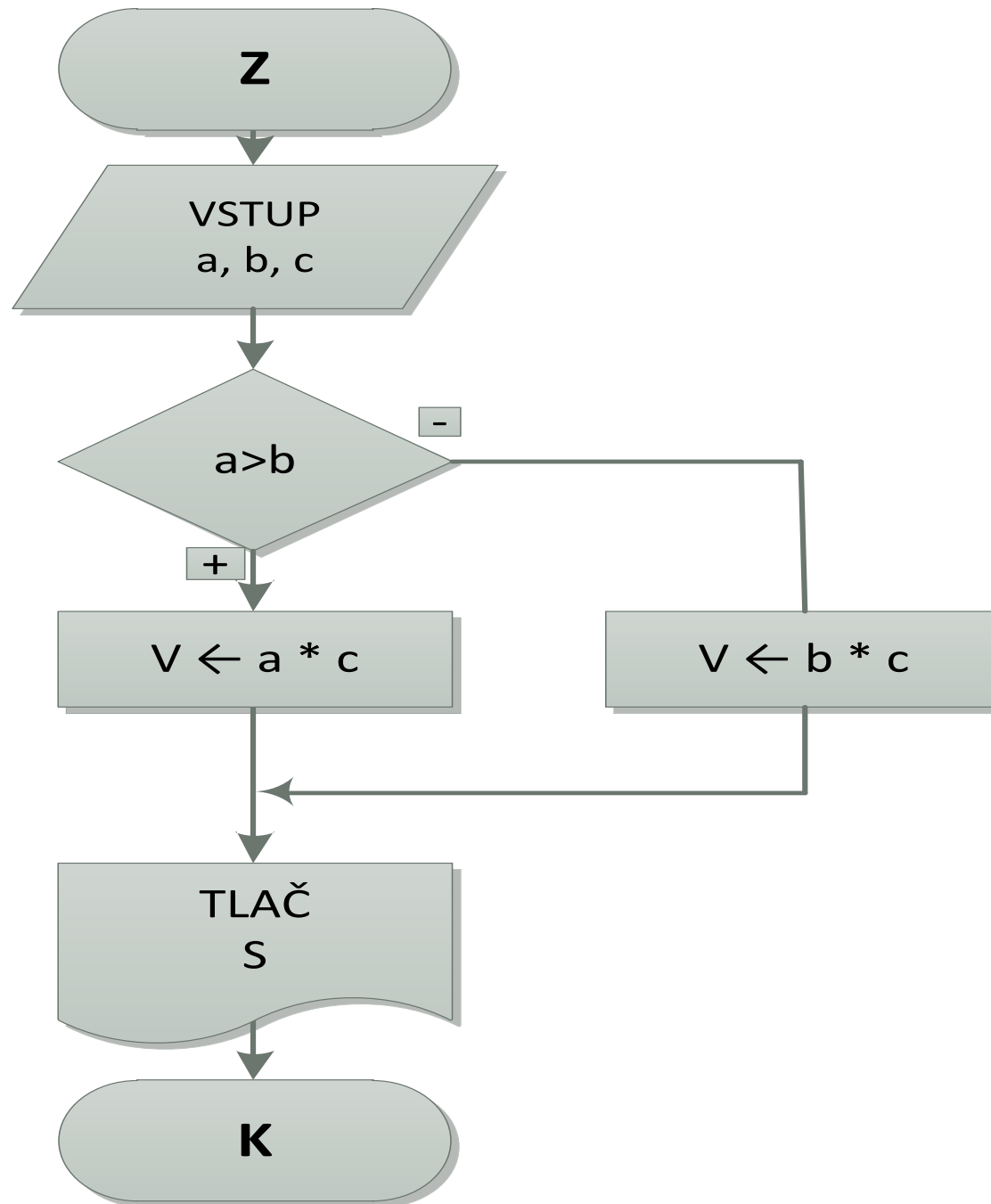
Vetvenie vo vývojových diagramoch môže byť aj trojité (trichotomické), t.j. značka pre rozhodovanie má tri výstupy.

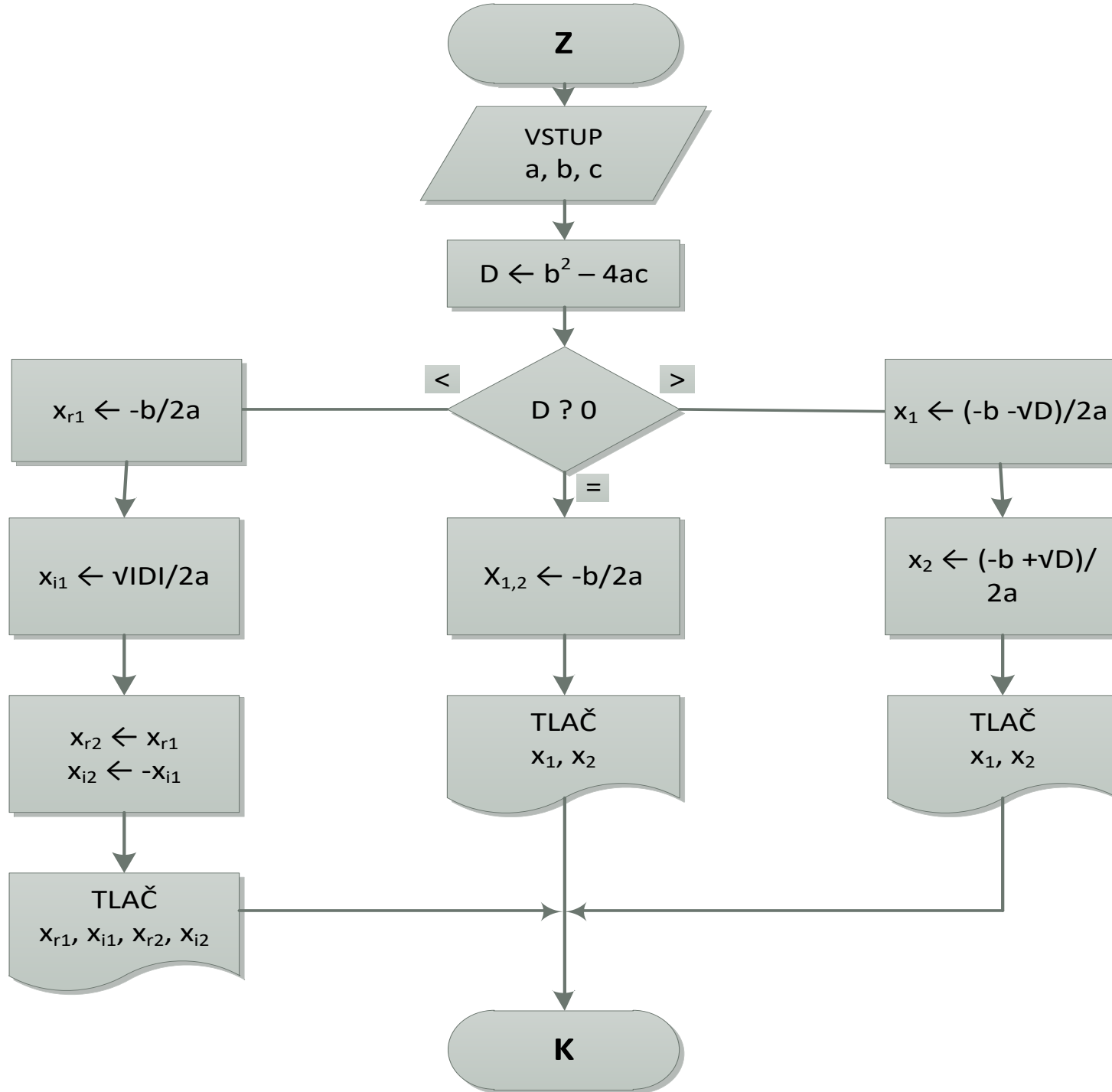
VD – s vetvením, bez opakovania, príklady

- Sú zadané tri čísla (predpokladajme, že sú rôzne, t.j. $a \neq b \neq c$). Z prvých dvoch treba nájsť väčšie, vynásobiť ho tretím a výsledok vytlačiť.
-

- Trojité vetvenie - vypočítajte korene kvadratickej rovnice **$ax^2 + bx + c = 0$** . Je potrebné otestovať hodnotu diskriminantu D . Diskriminant, ktorý vypočítame ako $D=b^2-4ac$, môže byť $D>0$, $D=0$ alebo $D<0$.







**Ďakujem
za
pozornosť!**

