

# Algoritmizace

## Algoritmus

Algoritmus je přesný popis pracovního procesu, který z měnitelných vstupních údajů dochází k žadaným výsledkům.

### Vlastnosti algoritmus

- **Determinovanost** - v každé situaci musí být naprosto zřejmé, co a jak se má provést, jak má provádění algoritmu pokračovat, pro stejné vstupní data musí mít stejný výstup
- **Obecnost** - algoritmus by neměl řešit jeden konkrétní problém (například 5 x 5), ale měl by nabízet obecné řešení daného problému (například X x Y)
- **Finitivnost** - algoritmus by měl vždy mít omezený počet kroků, po kterých skončí
- **Resultativnost** - musí mít nějaký výstup
- **Korektnost** - výstup by měl být správně
- **Efektivita** - dělá se na paměťovou efektivitu (náročnost na paměť) a výpočetní efektivitu (náročnost na výpočet), tyto dvě vlastnosti jsou většinou k sobě ve vztahu nepřímé úměry

### Základní prvky algoritmů

#### Podmínky (selekce)

Umožňují větvení algoritmů. Podmínky mohou mít čtyři možné formy. První forma jsou podmínky typu **if-then**, když něco, tak dělej („Pokud máš řidičák, budeš řídit.“).

Druhou formou jsou podmínky typu **if-else** když něco, tak dělej, a pokud ne něco, tak dělej něco jiného („Když máte kuřecí kůžičky, přidejte je, pokud je nemáte použijte potravinovou fólii.“ - převzato z kuchařky Ládi Hrušky). Podmínka typu **if-else** může mít speciální variantu a tou je tzv. ternární operátor. Ternární operátor se používá ve chvíli, kdy se při splnění podmínky použije jedna hodnota a při jejím nesplnění hodnota druhá (zápis vypadá takto: podmínka ? hodnota při splnění : hodnota při nesplnění).

Existuje ještě jeden typ podmínky a tou je **switch-case**. Tato podmínka je založena na tom, že konkrétní proměnná (například stav) může nabývat několik specifických hodnot a děj algoritmu se ubíhá podle hodnoty, kterou má tato proměnná (Pokud stav nabývá hodnoty čekám čekej, pokud nabývá hodnoty načítám načítej,...).

#### Cykly

Umožňují vícenásobné opakování části algoritmu. Cykly mohou mít také dvě možné formy. První forma jsou cykly typu **while**, dokud něco tak prováděj („Dokud máš v košíku nákup, skládej ho na pult.“). Druhá forma jsou cykly typu **do-while** prováděj dokud něco („Ohřívěj vodu, dokud nezačne vařit.“). Hlavní rozdíl mezi cykly typu while a do-while je ten, že cyklus typu do-while proběhne

minimálně jednou, zatímco cyklus **while** pokud nebude hned na počátku splněna podmínka nemusí.

Cyklus typu **for** je speciálním případem cyklu **while**. Cyklus **for** je založen na tom, že máme číselnou proměnnou, kterou po každém průchodu cyklu upravíme a na jeho začátku kontrolujeme podmínku (Příkladem může být výpočet faktoriálu - „Dokud číslo není jedna, odečti od něj jedničku a vynásob číslem předchozím“). Cyklus **for** se nejčastěji používá pro iteraci přes všechny prvky množiny, kvůli zjednodušení této operace byl ve většině programovacích přidán cyklus **for-each**, který toto umožňuje bez nutnosti pamatování si v kterém místě v rámci množiny jsem.

## Ukázka algoritmu

### Vajíčka

- **Vstupní údaje:** počet vajec, typ tuku, šunka
- **Výstup:** požitelná volská oka

1. Vezmi pánev
2. POKUD je typ tuku máslo, vezmi z lednice máslo
3. POKUD NENÍ, vem ze skříně olej (**if-else**)
4. Dej olej na pánev
5. Přidej na pánev šunku
6. DOKUD není šunka dozlatova, čekej (**while**)
7. Přidej vejce, DOKUD tam nejsou všechny (**do-while**)
8. DOKUD vše není hotovo, čekej (**while**)
9. Vypni plotnu
10. Jez!



**Pseudokód** - klasický kód

From:

<https://old.gml.cz/wiki/> - GMLWiki

Permanent link:

<https://old.gml.cz/wiki/doku.php/informatika:maturita:16a?rev=1427207969>

Last update: **24. 03. 2015, 15.39**

