

Grafický popis algoritmu



POUZE KONCEPT

vývojový diagram slouží ke grafickému znázornění algoritmu pomocí symbolů a čar (šipek)

pravidla: algoritmus postupuje shora dolů, zleva doprava, pokud není jiný směr uveden šipkami, ty určují směr v jiném případě

obdélník s popisem - krok algoritmu kosočtverec - větvení postupu algoritmu podle splnění podmínky(cyklus) ?? obdélník se zaoblenými rohy - počátek nebo ukončení algoritmu obdélník s čarami po stranách - programy rovnoběžník(lichoběžník) - vstup, výstup šestiúhelník - cyklus

druhy algoritmů document flowcharts - ukazují řízení toků dokumentů data flowcharts - řízení toků dat system flowcharts - řízení toků fyzické vrstvy, nebo vrstvy zdrojů program flowcharts - řízení toků v programu

UML unified modeling language grafický jazyk pro vizualizaci a návrhy programových způsobů. Podporuje objektově orientovaný přístup k analýze, ale již nespecifikuje metodiku funkce programu.

účely UML Kreslení konceptu - do diagramů se nakreslí podstatné věci před programováním Kreslení detailních návrhů - aby programátor přesně pochopil, co mu analytik zadává Jako programovací jazyk - z diagramů přímo spustitelný kód, v této souvislosti se často používá pojem MDA (model driven architecture)

From:

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

Permanent link:

<https://old.gml.cz/wiki/doku.php/informatika:maturita:17a?rev=1425979309>

Last update: **10. 03. 2015, 10.21**

