

Algoritmas

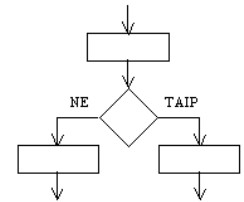
Algoritmu vadinami aiškūs vienareikšmiai nurodymai (sakiniai), kaip turint tam tikrus pradinius duomenis galima gauti reikiamus rezultatus

Algoritmų pateikimas

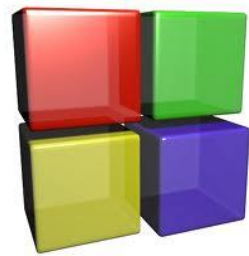


- Užrašomi žodžiais
- Vaizduojami grafiškai
(dažniausiai blokinėmis schemomis arba struktūrogramomis)
- Užrašomi pseudokodu.
- Užrašomi programavimo kalba

ALGORITMAS: sėsiuvinio pirkimas	
PRADINIS DUOMUO:	turima pinigų suma
Sužinoti sėsiuvinio kainą	
Suskačiuoti turimus pinigus	
Ar pinigų suma \geq negu sėsiuvinio kaina?	
TAIP	NE
Pirkti sėsiuvinį	Eiti namo pinigų
REZULTATAS: perkamas sėsiuvinys arba einama namo	



Programos kūrimo planas



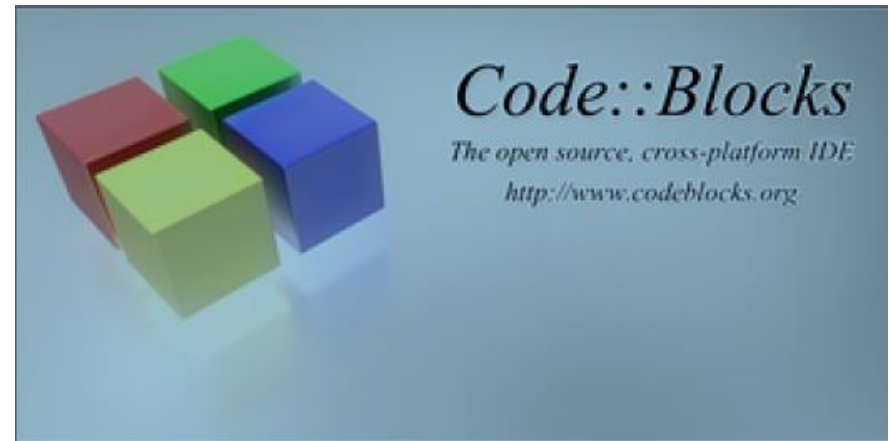
- Pradinių duomenų ir būsimų rezultatų analizė
- Uždavinio sprendimo idėja
- Kintamųjų parinkimas pradiniam duomenimui ir rezultatams laikyti
- Algoritmo sukūrimas
- Programos rašymas
- Testavimas

C++ programavimo kalba



C++ kompilatoriai:

- Microsoft Visual C++
- Borland C++
- Dev C++
- Clang
- NetBeans
- CodeBloks



Programos struktūra



```
// Vieta programos vardui įrašyti
```

```
# include <iostream>
```

Bibliotekų įtraukimas

```
using namespace std;
```

Naudojama standartinė
vardų erdvė

```
int main ()
```

Parindinė programos funkcija

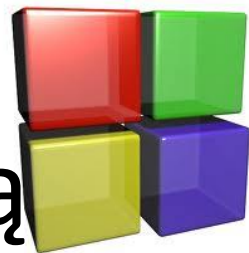
```
{
```

```
    cout << "Labas" << endl;
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Veiksmai ir
komandos



Informacijos išvedimas į ekraną

cout <<

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout <<"Labas pasauli!" <<endl;
    cout <<10 <<endl;
    cout <<"Mokausi" <<" programuoti"
    <<endl;
    return 0;
}
```