

Блокове, изграждащи блок-схемите:

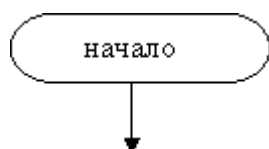
1. Блокове за начало и край



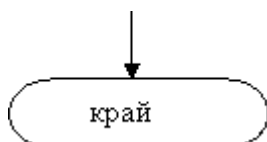
Посочва начална или крайна точка в блок-схема.

Тези два блока са с овална форма и определят:

Блок за начало - мястото, от което започва изпълнението на алгоритъма. Такъв блок се среща еднократно в блок-схемата. В него не влизат стрелки и излиза една стрелка, показваща кой е следващият блок.

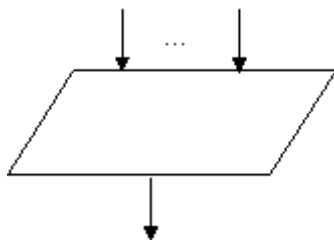


Блок за край - мястото, където се прекратява изпълнението на алгоритъма. Такива блокове могат да бъдат няколко в една блок-схема, като трябва да има поне един. От него не излиза стрелка, но може да влизат няколко.

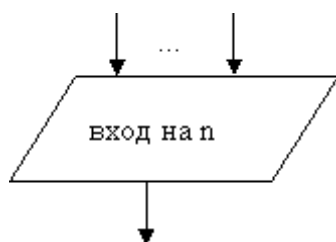


2. Блокове за вход и изход

Посочват точка от блок-схема, в която се въвеждат данни или се извеждат резултати



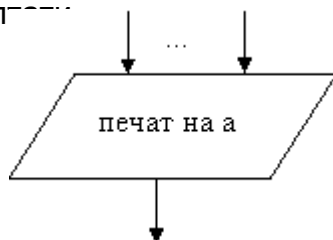
В **блокът за вход** се описват входните данни и така формално се указва моментът, в който алгоритъмът получава входни данни.



печат на а

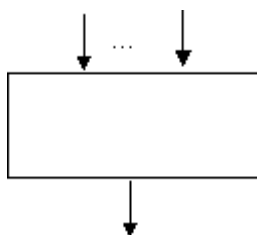
...

Блокът за изход посочва момента на извеждането и извежданите междинни или крайни резултати.



Произволен брой стрелки влизат и точно една стрелка излиза от тези два блока. Алгоритъмът изпълнява предписания вход или изход и продължава изпълнението с блока, който е посочен от излизащата стрелка.

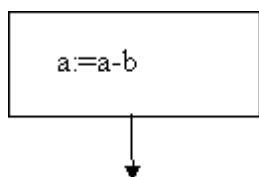
3. Обработващ блок



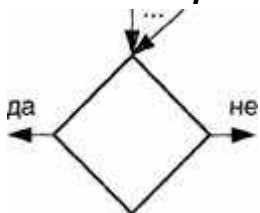
Този блок има форма на правоъгълник и в него се описват произволен брой безусловни операции над обекти. Такива са например аритметичните операции и запазване на получаваните резултати. Произволен брой стрелки влизат в този блок и точно една стрелка излиза от него. Описаните операции се изпълняват и работата продължава с блока, посочен от излизащата стрелка.

Посочва една или група от безусловни команди, с които се извършва някаква обработка. Нарича се **безусловен блок** или още **функционален блок**.

Пример:



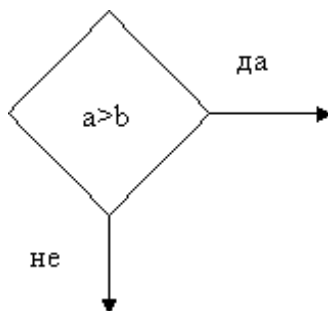
4. Блок за проверка на условие (условен блок)



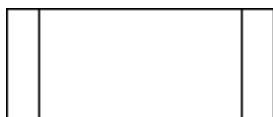
В този блок се изписва произволна съжителна формула. Той служи за разклоняване на процеса на изпълнение на алгоритъма. Блокът има произволен брой входни стрелки и две изходни, означени с не (0) и да (1). При достигане до този блок се извършва проверка на верността на съжителната формула. Ако вярностната стойност е „лъжа“, изпълнението продължава с блока, към който сочи стрелката, надписана с „не“. Ако вярностната стойност е „истина“, изпълнението продължава с блока, към който сочи стрелката, надписана с „да“.

Посочва точка от блок-схемата, в която трябва да се избере една от две възможни алтернативи въз основа на няколко условия. Нарича се условен блок.

Пример:

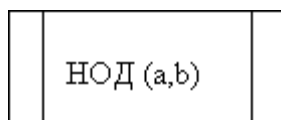


5. Подалгоритъм



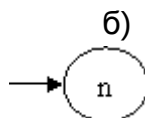
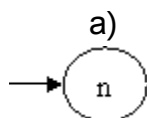
Посочва се точка от блок-схемата, в която се извършва обръщение към друг алгоритъм.

Пример:



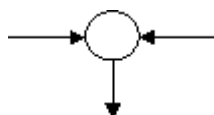
6. *Свързващи блокове (конектори)*

Блок за връзка между три или повече други блокове

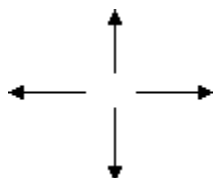


За прегледност при правене на блок-схемите се използват блокове с кръгла форма, в които се записват номера. За всяко n може да има точно един блок от вида, показан в а) и точно един блок от вида, показан в б). Използването на двойка такива блокове позволява да се разкъса прекалено дълга стрелка или да се свържат блокове от различни страници на голяма схема.

Пример:



7. *Посока (стрелки)*



Стрелката свързва два блока и показва последователността на тяхното изпълнение

[предишна страница](#)