ПИК 3.10.2011

От проблем към решението

1. Описание на задачата
2. Софтуерен проект
3. Етап на програмирането + етап на тестване
4. Приемане и въвеждане в експлоатация

Структури в програмирането/писането/

1. Последователност/последователно изпълнение на определени оператори
2. Алтернатива/разклонение на програмния код
3. Итеративни структури / оператори за цикъл и повторение/
4. Структуриране във вид на подпрограми /функции,класове,структури/

Писане на алгоритмите -> блок схеми(описание/схематично/ на алгоритъма и структурата на програмата)

Разклонение/съединение

последователност в алгоритъма

цикъл,изпълнение на оператор, последователност

условие/разклонение

променливи и данни

оператор switch – разклоняване на програмата в N на брой пътища (switch – case)

цикли:

с предусловие и пост-условие (while или for / do->while)

uml – unified modeling language -> моделиране на сорса под определена среда (C#,.NET…..), наречена редактор. Спомага с по лесно реализиране на програмирането и документацията.

Критерии, които да изпълняваме при писането на програмен код

* Надеждност и правилност /истинност/ - чрез разделяне на малки решения по лесно се сглобява крайното решение на проблема.
* Удобство за потребителя
* Гъвкавост на програмния код
* Четаемост на сорса
* Програмният код трябва да бъде ефикасен