

УДК 519.699

**РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ З ТЕМИ
«ПОБУДОВА БЛОК-СХЕМА АЛГОРИТМІВ ЛІНІЙНОЇ
СТРУКТУРИ» ДИСТАНЦІЙНОГО КУРСУ
«ІНФОРМАТИКА»**

В. Є. Шакуро, студент гр. І-41, спеціальності
«Інформатика»

Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський
університет економіки та торгівлі»
woodypeoplespore@gmail.com

Ол-ра О. Ємець, доц., кан. ф.-м. н.,
Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський
університет економіки та торгівлі»
yemets2008@ukr.net

В статті розглядається мета роботи та логічна структура тренажера за темою «Побудова блок-схем алгоритмів лінійної структури».

Sacuro V. Development of software with the theme “Building block-scheme of algorithms of linear structure” distances course “Informatics”. The article discusses the purpose of the work and the logical structure of the simulator on the topic “Building block-scheme of algorithms of linear structure”.

Ключові слова: ПОБУДОВА, БЛОК-СХЕМИ, АЛГОРИТМ, ЛІНІЙНА СТРУКТУРА

Keywords: CONSTRUCTION, BLOCK-SCHEMES, ALGORITHM, LINEAR STRUCTURE

Метою роботи є алгоритмізувати та запрограмувати програмний продукт у вигляді навчального тренажера з теми «Побудова блок-схем алгоритмів лінійної структури» для навчального дистанційного курсу «Інформатика».

При виконанні кваліфікаційної роботи розроблено алгоритм та програмний продукт, що реалізує навчання студента за темою «Побудова блок-схем алгоритмів лінійної структури». Програмний продукт – це тренажер для закріплення умінь та навичок для студентів, які вивчають дисципліну «Інформатика».

Завдання, яке ставиться в роботі, вимагає чіткого визначення мови програмування для реалізації навчального тренажеру. В рамках виконання роботи виявляється доцільним вибрати мову C#. Необхідною умовою є інтеграція тренажера з системою дистанційного навчання Moodle, а також – розробка дизайну та інтерфейсу тренажера. Тренажер повинен містити як інформаційний матеріал, так і виконувати основну функцію – тренінг. Необхідно передбачити також якісне сприйняття матеріалу, а також придумати зручну навігацію по навчальному тренажері.

Вимогами до роботи навчального тренажеру є наступними:

1. Розробка простого та зрозумілого інтерфейсу навчального тренажеру.
2. Реалізація елемента, який дозволить переглянути початкові дані на будь-якому етапі виконання програмного продукту.
3. Створення перевірки відповідей користувача та виведення правильної на екран.
4. Обробка всіх виключних ситуацій та можливість збоїв у роботі програмного продукту.

Отже, для програмної реалізації поставленої задачі важливим етапом є розробка алгоритму тренажеру – покрокового виконання дій користувачем. Алгоритм тренажера з теми «Побудова блок-схем алгоритмів лінійної структури» з навчальної дисципліни «Інформатика» містить послідовність кроків виконання яких поетапно буде блок-схему поставленої задачі.

Література

1. Культин Н. Б. Программирование в Turbo Pascal 7.0 и Delphi / Н. Б. Культин. – СПб: BHV-Санкт-Петербург, 1998. – 240 с.

2. Роскладка А. А. Інформатика Ч. 3. Програмування мовою Object Pascal у середовищі Delphi: Методичні рекомендації до виконання практичних робіт / А. А. Роскладка – Полтава: РВЦ ПУСКУ, 2006. – 27 с.