

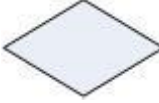











## Vývojový diagram je grafické znázornění algoritmu.

**Algoritmus** je přesný postup, který vede k vyřešení určitého výsledku.

Vývojové diagramy se skládají z grafických značek. Značky jsou různé a různě se kombinují, tím se simulují různé situace a různé příkazy, do těchto značek se pak vypisují upřesňující údaje. Nyní se podíváme na to, jak vypadají jednotlivé části vývojového diagramu:

	Konec a začátek algoritmu
	Běžný příkaz
	Podmíněný výraz
	Cyklus s určeným počtem opakování
	Cyklus s podmínkou na konci
	Cyklus s podmínkou na začátku
	Ruční vstup
	Zobrazení výstupu
	Zpracování souboru

	Uložení dat do souboru
	Podprogram
	Spojovací značka
	Spojovací čára

Kdybych začal od spojovací čáry, tak bych k ní podotkl, že pokud směřuje doprava nebo dolů, není k ní potřeba dělat šipku, pokud ovšem směřuje doleva či nahoru, šipka se dělat musí.