



**POLITECHNIKA  
RZESZOWSKA**  
im. IGNACEGO ŁUKASIEWICZA



**WYDZIAŁ  
ELEKTROTECHNIKI  
I INFORMATYKI**  
POLITECHNIKI RZESZOWSKIEJ



Kodowanie danych i algorytmy - wykład w ramach  
przedmiotu „Informatyka I” (EE-DI)

Dawid Warchoł

# Informatyka

---

## Czym nie jest informatyka?

- ▶ *Informatyka nie jest nauką o komputerach*
- ▶ *(choć komputer jest najważniejszym narzędziem pracy informatyka).*

# Informatyka

---

## **Czym jest informatyka?**

- ▶ *Informatyka jest nauką o (automatycznym) przetwarzaniu informacji.*

## **Czym więc jest informacja?**

- ▶ *Informacja to uporządkowane dane.*

## **Czym więc są dane?**

- ▶ *Dane są zbiorami liczb i tekstów (liter, cyfr, symboli).*

# Pozycyjne systemy liczbowe

---

- ▶ System dziesiętkowy
  - ▶ Składa się z dziesięciu cyfr: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
  - ▶ Podstawowy system, używany na co dzień.
- ▶ System dwójkowy (binarny)
  - ▶ Składa się z dwóch cyfr (bitów): 0, 1.
  - ▶ Używany do zapisu liczb w komputerze.
- ▶ System szesnastkowy (heksadecymalny)
  - ▶ Składa się z szesnastu cyfr: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.
  - ▶ Używany po to, aby przedstawić liczby dwójkowe w sposób bardziej przyjazny dla człowieka.
  - ▶ Liczby szesnastkowe są czytelniejsze od dwójkowych i łatwo z nich przejść do systemu dwójkowego.

# Pozycyjne systemy liczbowe

---

- ▶ Inne systemy liczbowe
  - ▶ Możliwy jest zapis liczb w dowolnym systemie, np. piątkowym, dwudziesto-czwórkowym.
  - ▶ Nie mają one jednak szerszego zastosowania.
  - ▶ Wyjątkiem jest system ósemkowy, który czasem jest używany zamiast systemu szesnastkowego do czytelniejszego przedstawienia liczb binarnych.

## Zapis liczb dziesiętkowych w systemie dwójkowym

Liczby z lewej strony dzielimy przez 2 i zapisujemy resztę po prawej stronie:

346	0
173	1
86	0
43	1
21	1
10	0
5	1
2	0
1	1
0	

Cyfry z prawej strony kreski  
zapisujemy w kolejności **od dołu do góry**:

$$346_{(10)} = 101011010_{(2)}$$

## Zapis liczb dwójkowych w systemie dziesiętnym

---

$$\mathbf{101011010}_{(2)} =$$

$$= 0 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^5 + 1 \cdot 2^6 + 0 \cdot 2^7 + 1 \cdot 2^8 =$$

$$= 2^1 + 2^3 + 2^4 + 2^6 + 2^8 =$$

$$= 2 + 8 + 16 + 64 + 256 = \mathbf{346}_{(10)}$$

Należy pamiętać, że najmniej znaczące cyfry są zawsze z prawej strony, a więc im przypisujemy mniejsze potęgi.

## Zapis liczb dziesiętkowych w systemie szesnastkowym

Liczby z lewej strony dzielimy przez 16 i zapisujemy resztę po prawej stronie:

$$\begin{array}{r|l} 1789 & D(13) \\ 111 & F(15) \\ 6 & 6 \\ 0 & \end{array} \uparrow$$

Cyfry z prawej strony kreski  
zapisujemy w kolejności **od dołu do góry**:

$$1789_{(10)} = 6FD_{(16)}$$



## Jak obliczyć resztę z dzielenia przez 16

---

### ► Przykład:

$$1789/16 = 111.8125$$

$$0.8125 * 16 = \underline{13} \ (\underline{D})$$

13 jest resztą z dzielenia 1789 przez 16.

13 ma symbol D w systemie szesnastkowym.

## Zapis liczb szesnastkowych w systemie dziesiętkowym

---

$$6FD_{(16)} =$$

$$= 13 \cdot 16^0 + 15 \cdot 16^1 + 6 \cdot 16^2 =$$

$$= 13 + 240 + 1536 = \mathbf{1789}_{(10)}$$

Należy pamiętać, że najmniej znaczące cyfry są zawsze z prawej strony, a więc im przypisujemy mniejsze potęgi.



## Zapis liczb dwójkowych w systemie szesnastkowym

---

Zamiana liczby  $101011010_{(2)}$  na liczbę szesnastkową

- ▶ Krok 1 – grupowanie bitów w czwórki:

1 0101 1010

- ▶ Krok 2 – uzupełnienie zerami bitów z lewej strony (jeśli trzeba):

0001 0101 1010

- ▶ Krok 3 – zamiana każdej czwórki na jednocyfrową liczbę szesnastkową:

0001 0101 1010

1        5        A

$$101011010_{(2)} = 15A_{(16)}$$

# Zapis liczb szesnastkowych w systemie dwójkowym

---

Zamiana liczby  $15A_{(16)}$  na liczbę dwójkową

- ▶ Krok 1 – zamiana każdej z cyfr na liczbę dwójkową:

1	5	A
1	0101	1010

- ▶ Krok 2 – złączenie wszystkich bitów:

101011010

$$15A_{(16)} = 101011010_{(2)}$$

## Zapis liczb ze znakiem

---

- ▶ Liczby bez znaku są zawsze dodatnie.
- ▶ Liczby ze znakiem, to liczby, w których określa się, czy są dodatnie, czy ujemne.
- ▶ Do kodowania liczb całkowitych ze znakiem kiedyś używano prostych systemów kodowych: ZM (znak-moduł, ang. sign-magnitude) i U1 (uzupełnień do jedności, ang. one's complement).
- ▶ W nowoczesnych komputerach, poza nielicznymi wyjątkami, stosuje się zapis kodowy U2 (uzupełnień do dwóch, ang. two's complement).

## Kodowanie ZM, U1, U2

---

- ▶ Systemy ZM, U1 i U2 różnią się kodowaniem liczb niedodatnich. Liczby dodatnie koduje się w nich tak samo.
- ▶ Kodując liczbę w systemach ZM, U1 lub U2 musimy z góry określić liczbę bitów, przy użyciu których będą zapisywane liczby.
- ▶ Jeśli zamieniona liczba ma mniej bitów niż ustalono, należy uzupełnić ją z lewej strony:
  - ▶ zerami, w przypadku liczby dodatniej,
  - ▶ jedynekami, w przypadku liczby ujemnej.
- ▶ Tabelki przedstawione na kolejnych slajdach zawierają wszystkie możliwe liczby, które możemy zapisać przy użyciu czterech bitów.

## Kodowanie ZM (znak-moduł)

Kod ZM	Wartość	Przeliczenie
0000	0	0
0001	1	$2^0$
0010	2	$2^1$
0011	3	$2^1 + 2^0$
0100	4	$2^2$
0101	5	$2^2 + 2^0$
0110	6	$2^2 + 2^1$
0111	7	$2^2 + 2^1 + 2^0$
1000	0	$(-1)^1 \cdot 0$
1001	(-1)	$(-1)^1 \cdot (2^0)$
1010	(-2)	$(-1)^1 \cdot (2^1)$
1011	(-3)	$(-1)^1 \cdot (2^1 + 2^0)$
1100	(-4)	$(-1)^1 \cdot (2^2)$
1101	(-5)	$(-1)^1 \cdot (2^2 + 2^0)$
1110	(-6)	$(-1)^1 \cdot (2^2 + 2^1)$
1111	(-7)	$(-1)^1 \cdot (2^2 + 2^1 + 2^0)$

## Kodowanie U1 (uzupełnień do jedności)

Kod U1	Wartość	Przeliczenie
0000	0	0
0001	1	$2^0$
0010	2	$2^1$
0011	3	$2^1 + 2^0$
0100	4	$2^2$
0101	5	$2^2 + 2^0$
0110	6	$2^2 + 2^1$
0111	7	$2^2 + 2^1 + 2^0$
1000	(-7)	$(-2^3 + 1)$
1001	(-6)	$(-2^3 + 1) + 2^0$
1010	(-5)	$(-2^3 + 1) + 2^1$
1011	(-4)	$(-2^3 + 1) + 2^1 + 2^0$
1100	(-3)	$(-2^3 + 1) + 2^2$
1101	(-2)	$(-2^3 + 1) + 2^2 + 2^0$
1110	(-1)	$(-2^3 + 1) + 2^2 + 2^1$
1111	0	$(-2^3 + 1) + 2^2 + 2^1 + 2^0$



## Kodowanie U2 (uzupełnień do dwóch)

Kod U2	Wartość	Przeliczenie
0000	0	0
0001	1	$2^0$
0010	2	$2^1$
0011	3	$2^1 + 2^0$
0100	4	$2^2$
0101	5	$2^2 + 2^0$
0110	6	$2^2 + 2^1$
0111	7	$2^2 + 2^1 + 2^0$
1000	(-8)	$(-2^3)$
1001	(-7)	$(-2^3) + 2^0$
1010	(-6)	$(-2^3) + 2^1$
1011	(-5)	$(-2^3) + 2^1 + 2^0$
1100	(-4)	$(-2^3) + 2^2$
1101	(-3)	$(-2^3) + 2^2 + 2^0$
1110	(-2)	$(-2^3) + 2^2 + 2^1$
1111	(-1)	$(-2^3) + 2^2 + 2^1 + 2^0$

## Kodowanie U2 – przykład 1

---

Zapisz liczbę -59 w 8-bitowym systemie kodowania U2.

- ▶ Krok 1 - zapisz moduł liczby -59 (czyli 59) w systemie dwójkowym:

111011

- ▶ Krok 2 - dopisz zera z lewej strony, tak aby łącznie było osiem bitów:

00111011

- ▶ Krok 3 - Wykonaj operację negacji na wszystkich bitach liczby (zamiana 0 na 1 i 1 na 0):

11000100

- ▶ Krok 4 - Do liczby dodaj 1 (zgodnie z arytmetyką liczb binarnych):

11000101

$$-59_{(10)} = 11000101_{(U2)}$$

## Pomoc do kroku 4 – tabliczka dodawania liczb binarnych

---

$0 + 0 =$	0
$0 + 1 =$	1
$1 + 0 =$	1
$1 + 1 =$	10

## Kodowanie U2 – przykład 2

---

Dana jest liczba 10011001 w 8-bitowym systemie kodowania U2. Zapisz ją w systemie dziesiętnym.

$$\mathbf{10011001}_{(U2)} =$$

$$= 1 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^6 - 1 \cdot 2^7 =$$

$$= 2^0 + 2^3 + 2^4 - 2^7 =$$

$$= 1 + 8 + 16 - 128 = \mathbf{-103}_{(10)}$$

## Kodowanie liczb zmiennoprzecinkowych

---

- ▶ Do zapisu liczb ułamkowych w pamięci komputera stosuje się tzw. liczby zmiennoprzecinkowe (zmiennopozycyjne).
- ▶ System kodowania liczb zmiennoprzecinkowych we współczesnych komputerach określa standard IEEE 754.

## Kodowanie zgodne ze standardem IEEE 754

---

- ▶ Liczbę zmiennoprzecinkową w standardzie IEEE 754 zapisuje się w postaci:

$$-1^Z \cdot M \cdot 2^W$$

gdzie:

- ▶ **Z** – bit określający znak liczby
  - ▶ **M** – bity określające mantysę liczby – liczba ułamkowa z przedziału [1-2)
  - ▶ **W** – bity określające wykładnik liczby (inaczej cecha, pozycja przecinka) – liczba całkowita (może być ujemna)
- 
- ▶ Pierwszy bit liczby dotyczy znaku, następne bity określają wykładnik, ostatnie bity tworzą mantysę.
  - ▶ W liczbach 32-bitowych (pojedynczej precyzji) mantysa ma 24 bity, a wykładnik 8 bitów.
  - ▶ W liczbach 64-bitowych (podwójnej precyzji) mantysa ma 52 bity, a wykładnik 11 bitów.

## Kodowanie zgodne ze standardem IEEE 754 - przykład

---

- ▶ Kodowanie przykładowych liczb w standardzie IEEE 754 najlepiej sprawdzić na stronie:

[https://calculla.pl/liczby\\_zmiennoprzecinkowe](https://calculla.pl/liczby_zmiennoprzecinkowe)

- ▶ Dobre przykłady znajdują się również na stronie:

[https://eduinf.waw.pl/inf/alg/006\\_bin/0022.php](https://eduinf.waw.pl/inf/alg/006_bin/0022.php)

# Kodowanie tekstów

---

- ▶ Teksty (inaczej napisy, łańcuchy znakowe, ang. strings) są kodowane w określonych standardach kodowania (np. ASCII, Unikod).
- ▶ Polega to na tym, że każdy znak tekstu (litery, cyfry, znaki interpunkcyjne, białe i inne) ma przypisany inny kod liczbowy.
- ▶ W języku Python obowiązuje system kodowania znaków Unikod (ang. Unicode), a najczęściej jego wariant UTF-8.
- ▶ Tablica znaków (i odpowiadających im kodów) systemu UTF-8 jest dostępna pod adresem: <https://www.utf8-chartable.de>



# Czym jest algorytm?

---

- ▶ Algorytm jest instrukcją, ciągiem czynności opisującym wykonanie pewnego zadania.
- ▶ W informatyce algorytmy opisują zadania, które mogą być wykonywane przez program komputerowy.
- ▶ Należy w tym celu zapisać algorytm w ustalonym języku programowania tak, aby mógł go wykonać komputer. Nazywa się to implementacją algorytmu.
- ▶ Algorytmy najczęściej zapisujemy w formie:
  - ▶ pseudokodu (pseudojęzyka),
  - ▶ schematu blokowego.

## Pseudokod (pseudojęzyk)

---

- ▶ Pseudokod jest formą zapisu algorytmu przypominającą język programowania.
- ▶ Taki język nie ma ściśle ustalonej składni.
- ▶ Powinien być mało szczegółowy (ogólny) i zrozumiały dla człowieka.

# Przykład algorytmu w pseudokodzie

---

## Algorytm sortowania bąbelkowego:

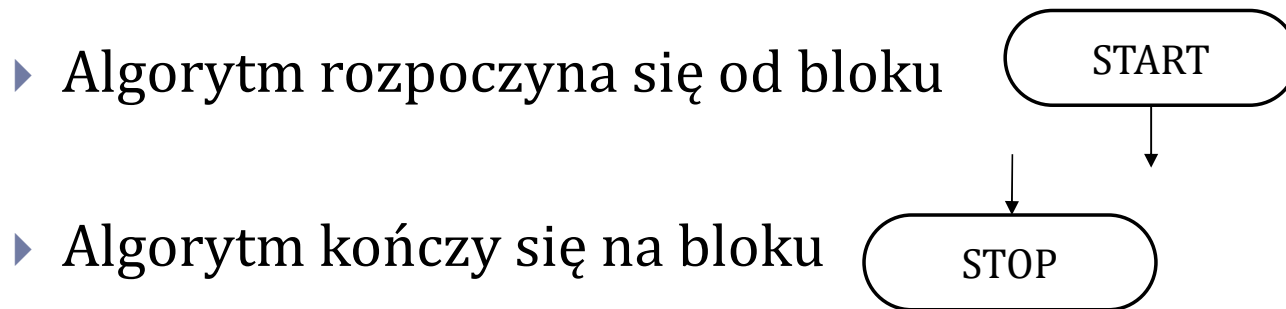
```
K01: Dla  $j = 1, 2, \dots, n - 1$ :  
      Wykonuj krok K02  
K02:      Dla  $i = 1, 2, \dots, n - 1$ :  
            Jeśli  $d[i] > d[i + 1]$ ,  
            to  $d[i] \leftrightarrow d[i + 1]$   
K03: Zakończ
```

Źródło: [https://eduinf.waw.pl/inf/alg/003\\_sort/0004.php](https://eduinf.waw.pl/inf/alg/003_sort/0004.php)

# Schematy blokowe

---

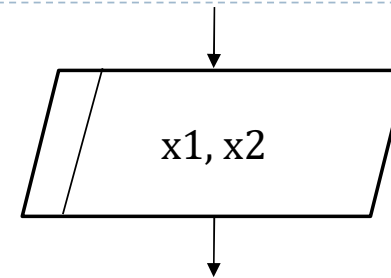
- ▶ Schemat blokowy jest formą zapisu algorytmu za pomocą bloków połączonych jednokierunkowymi strzałkami.



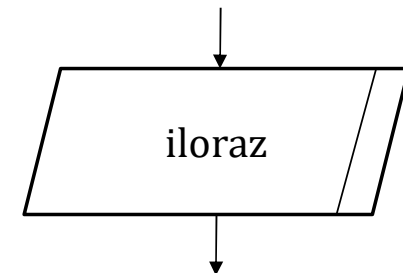
- ▶ Kolejne operacje wykonywane są zgodnie z kierunkiem strzałek.

# Schematy blokowe

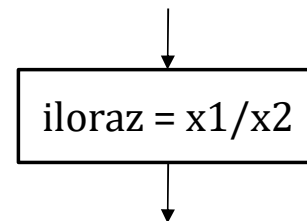
- ▶ Blok wejściowy (wczytywania, pobierania danych):



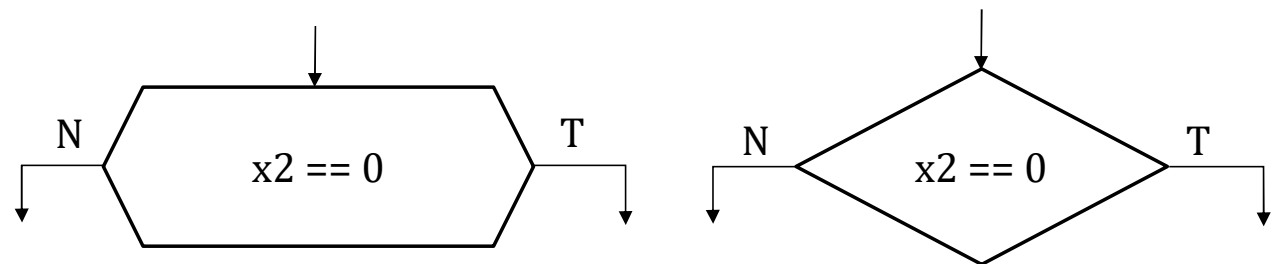
- ▶ Blok wyjściowy (wyświetlania, zapisywania, wysyłania danych):



- ▶ Blok typu polecenie/instrukcja:

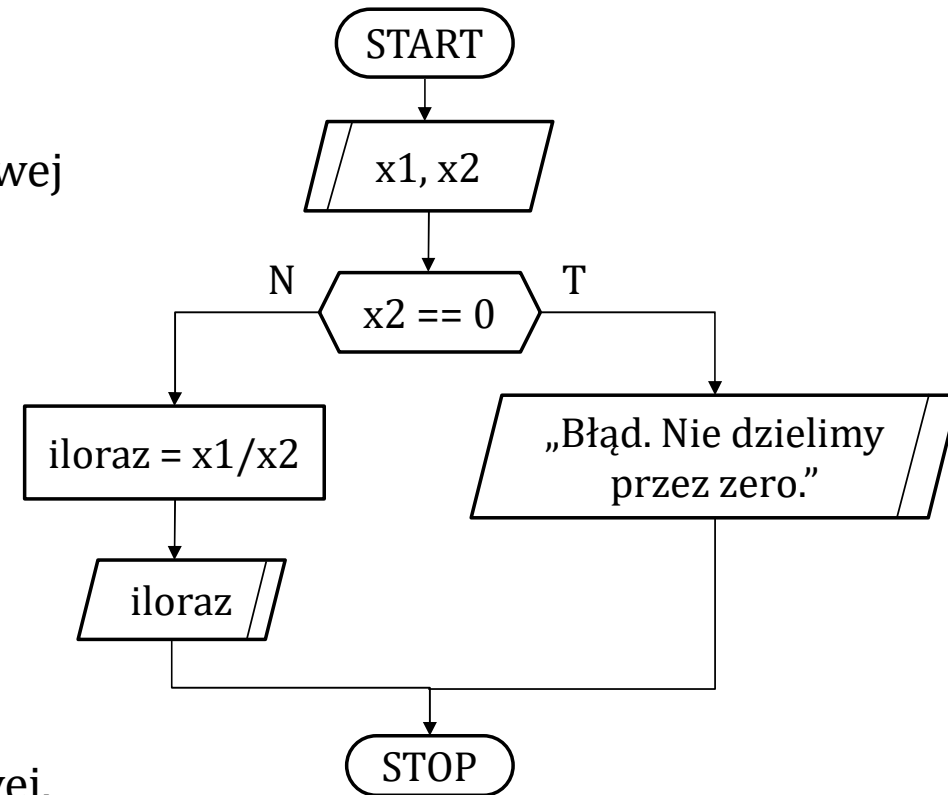


- ▶ Blok warunkowy/decyzyjny:

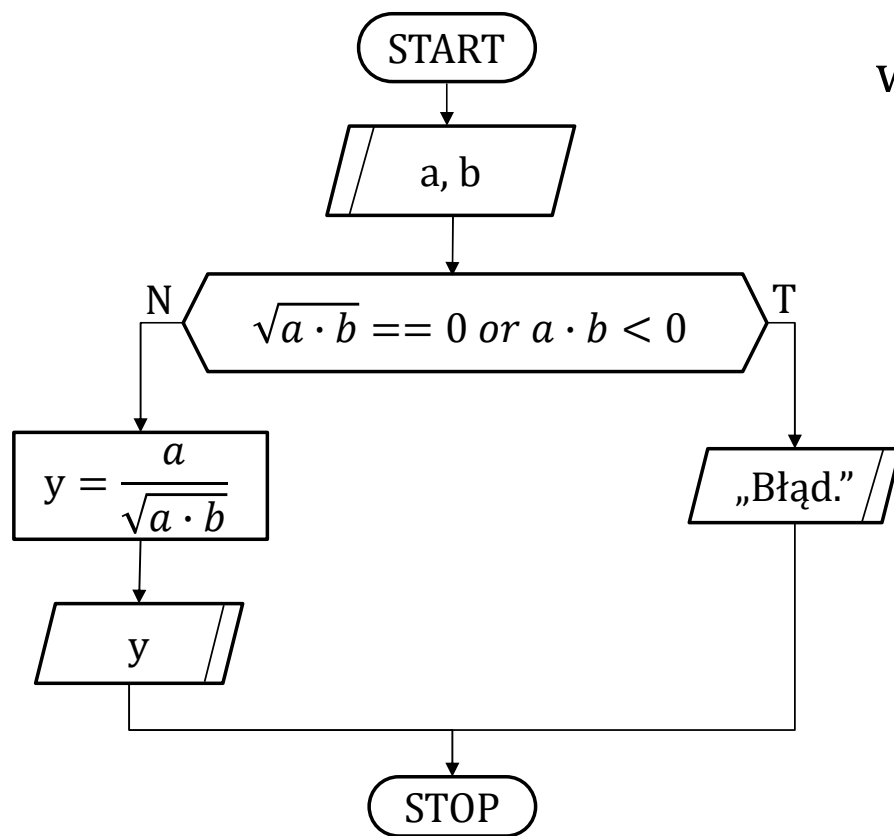


# Schematy blokowe

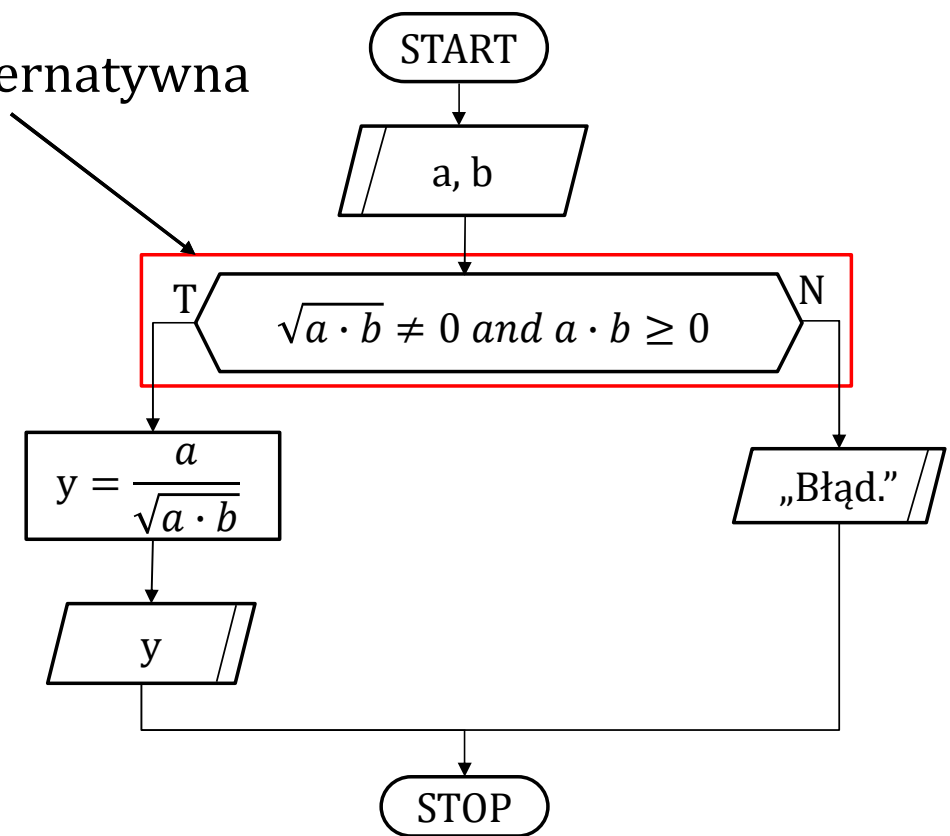
- ▶ **Jak zinterpretować ten algorytm?**
- ▶ Symbol = jest operatorem przypisującym wartość z prawej strony do zmiennej z lewej strony.
- ▶ Symbol == jest operatorem sprawdzającym, czy jedna wartość jest równa drugiej.
- ▶ Słowa i symbole bez cudzysłowu oznaczają nazwy zmiennych.
- ▶ Teksty w cudzysłowie oznaczają dane w formie tekstowej.



# Zad. 1. Algorytm obliczający wartość wyrażenia $y = \frac{a}{\sqrt{a \cdot b}}$ .



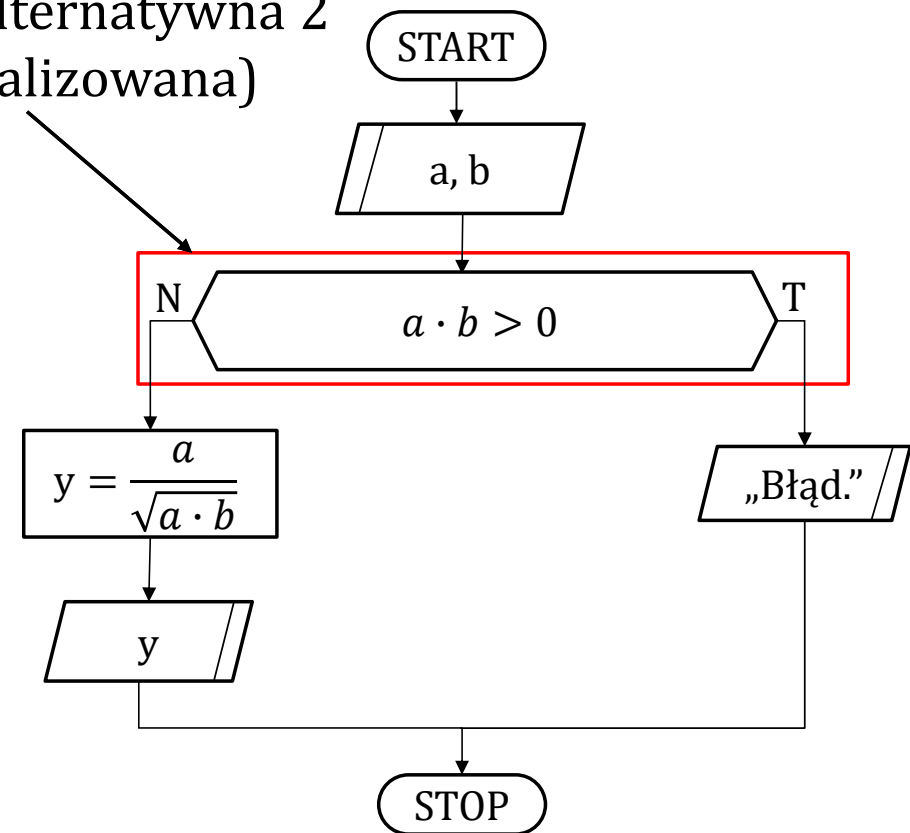
wersja alternatywna



## Zad. 1. Algorytm obliczający wartość wyrażenia $y = \frac{a}{\sqrt{a \cdot b}}$ .

- ▶ Można zauważyć, że wyrażenie:  $\sqrt{a \cdot b} \neq 0$  *and*  $a \cdot b \geq 0$  jest równoważne wyrażeniu  $a \cdot b > 0$ .
- ▶ Można więc zapisać schemat blokowy jeszcze prościej. Taki program miałby mniej operacji do wykonania.

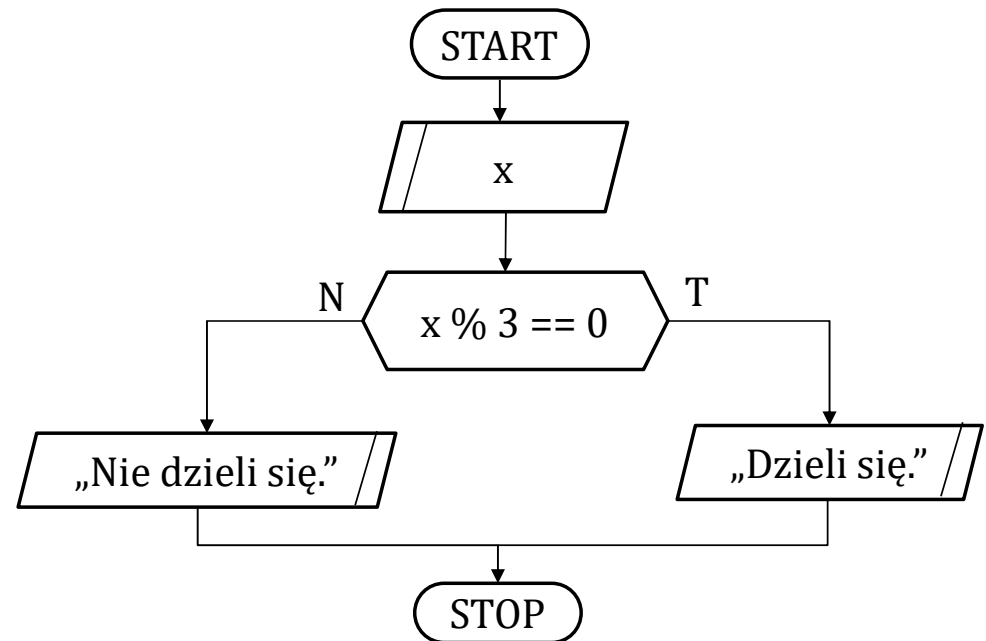
wersja alternatywna 2  
(zoptymalizowana)





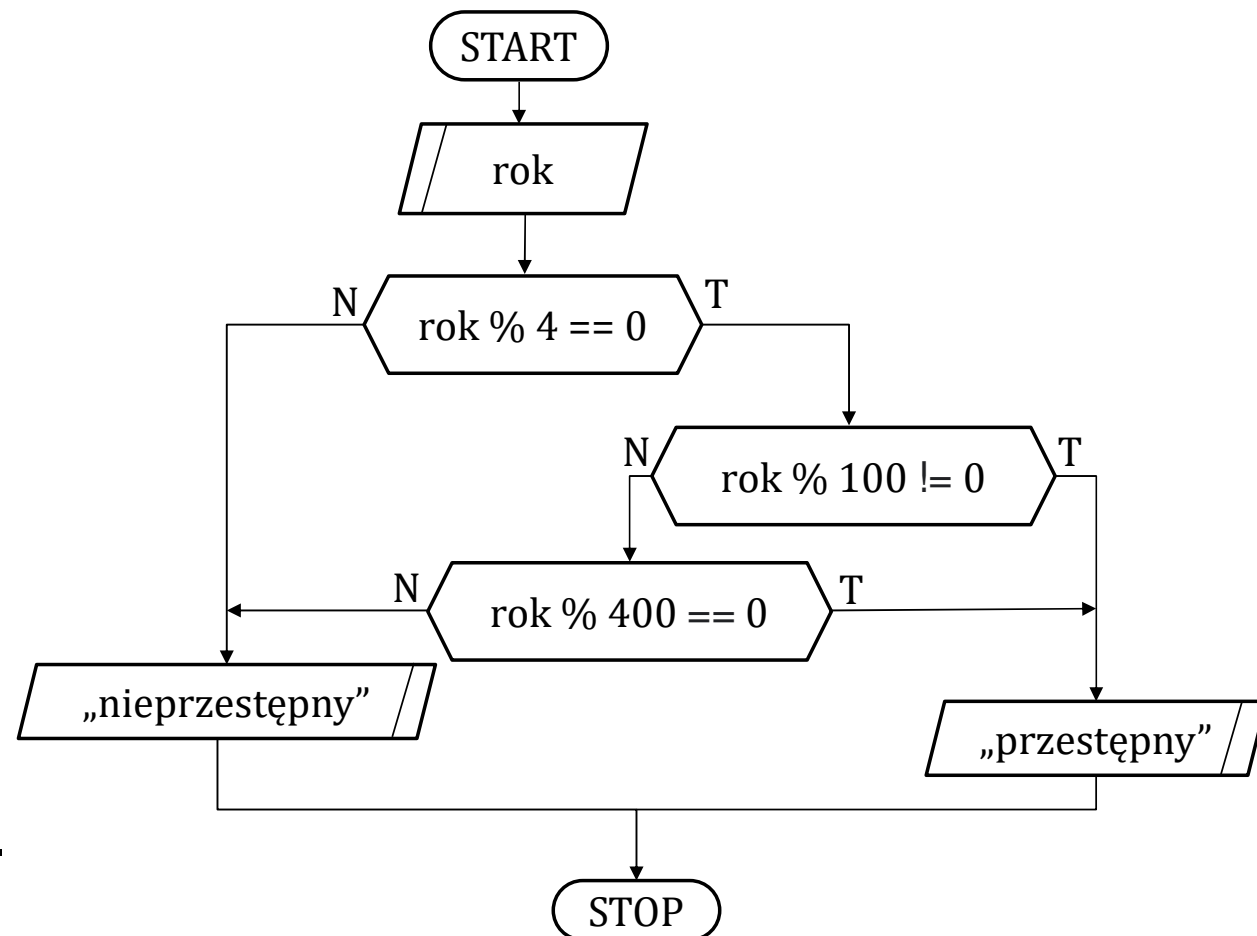
## Zad. 2. Algorytm sprawdzający czy dana liczba dzieli się przez 3.

- ▶ Symbol % jest operatorem obliczającym resztę z dzielenia pierwszej liczby przez drugą.
- ▶ Przykład 1: wyrażenie  $4 \% 2$  zwróci wynik 0.
- ▶ Przykład 2: wyrażenie  $8 \% 3$  zwróci wynik 2.
- ▶ Czasami resztę z dzielenia na algorytmach zapisuje się za pomocą operatora słownego MOD, np.  $4 \text{ MOD } 2$  oblicza resztę z dzielenia 4 przez 2. MOD jest skrótem słowa modulo.



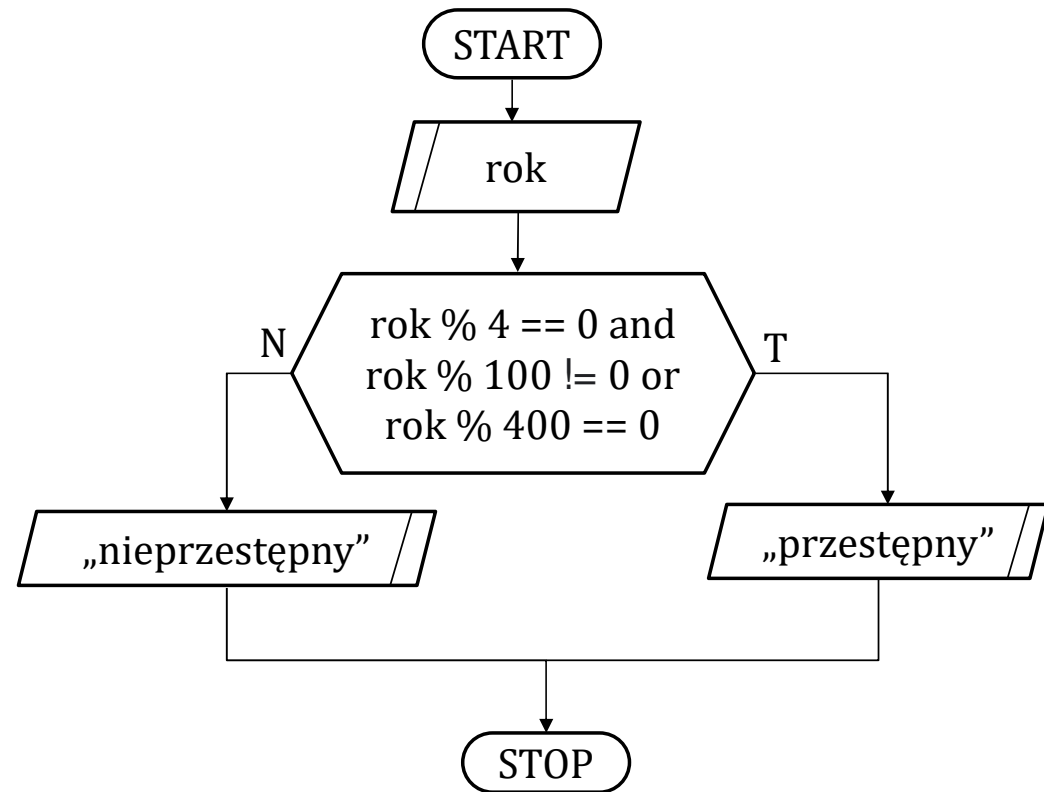
### Zad. 3. Algorytm sprawdzający czy dana liczba oznacza rok przestępny.

- ▶ Kiedy rok jest uznawany za przestępny?
- ▶ Kiedy jest podzielny przez 4 oraz niepodzielny przez 100 lub podzielny przez 400.
- ▶ Symbol `!=` jest operatorem sprawdzający, czy pierwsza liczba jest różna od drugiej. Odpowiada on matematycznemu symbolowi  $\neq$ .



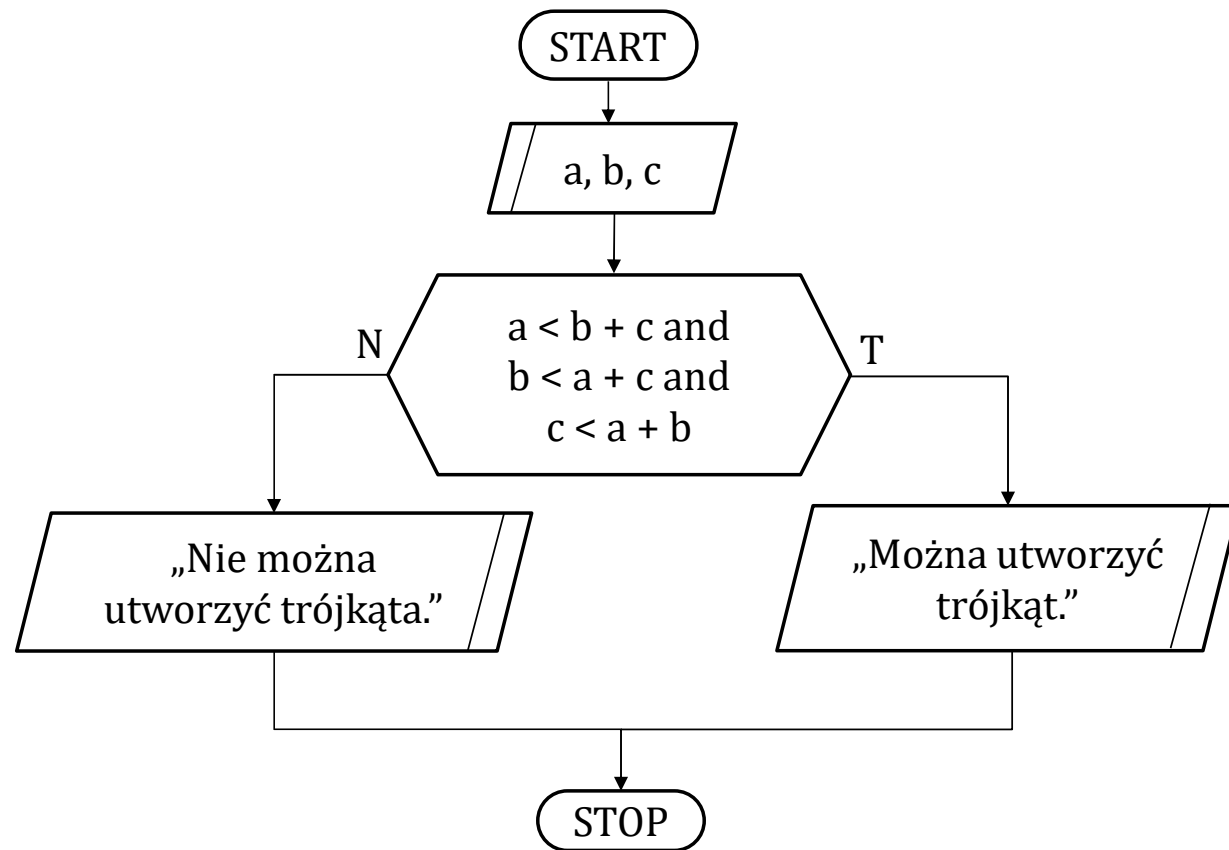
### Zad. 3. Algorytm sprawdzający czy dana liczba oznacza rok przestępny – wersja alternatywna.

- ▶ Kiedy rok jest uznawany za przestępny?
- ▶ Kiedy jest podzielny przez 4 oraz niepodzielny przez 100 lub podzielny przez 400.



Zad. 4. Dane są liczby  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Opracuj algorytm sprawdzający czy mogą one być bokami trójkąta.

- ▶ Warunek budowy trójkąta - **każdy bok trójkąta musi być mniejszy od sumy dwóch pozostałych boków.**



# Pętle

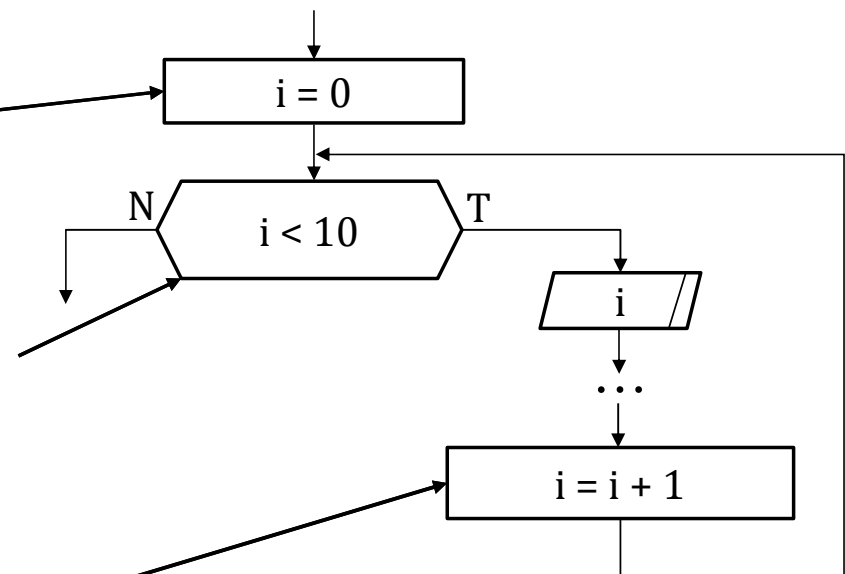
- ▶ Pętle służą do wielokrotnego powtarzania operacji.

## Ogólny schemat pętli

- ▶ Standardowo pętla powinna mieć licznik, który przechowuje wartość aktualnego obiegu (iteracji). Licznik najczęściej będziemy nazywać  $i$ .

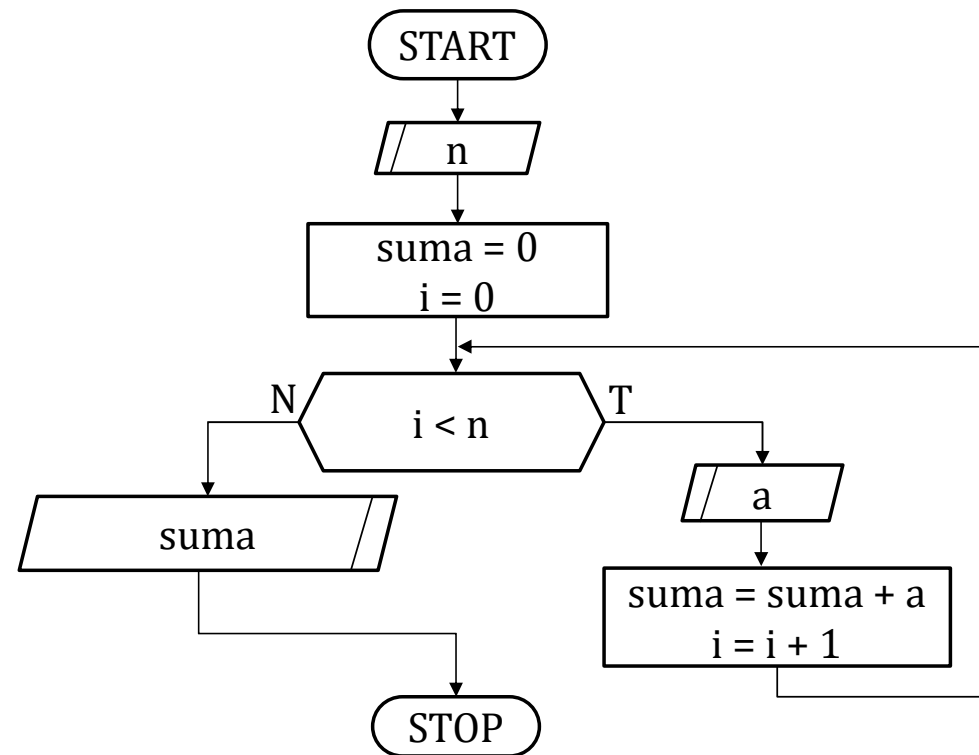
- ▶ Pętla powinna mieć tzw. warunek kończący. Sprawdza się w nim, czy wykonywać kolejny obieg, czy zakończyć pętlę.

- ▶ Należy pamiętać aby w pętli (najlepiej na końcu) zamieścić operację inkrementacji licznika, czyli zwiększenia jego wartości o 1. W przeciwnym razie pętla nigdy się nie zakończy.



Zad. 5. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający sumę jego elementów.

---



## Zad. 5. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający sumę jego elementów.

operacje przed pętlą

Tabela pamięci dla danych wejściowych: [4, 5, 3, 0, -2]

kolejne iteracje pętli

operacje po pętli

n	suma	i	a	wyjście
4	0	0		
	5	1	5	
	8	2	3	
	8	3	0	
	6	4	-2	
				6

START

n

suma = 0  
i = 0

N

i < n

T

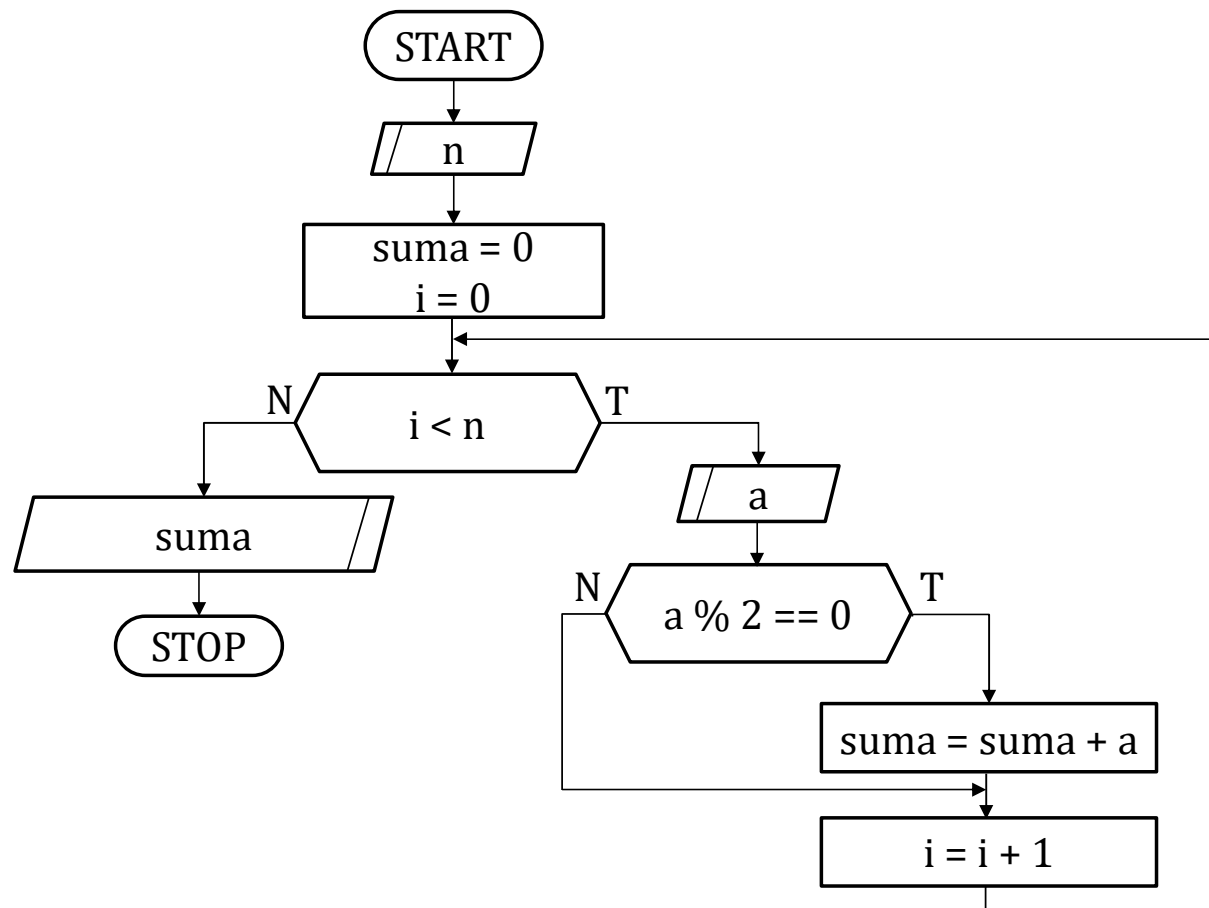
suma

STOP

a

suma = suma + a  
i = i + 1

Zad. 6. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający sumę wszystkich liczb parzystych ciągu.





## Zad. 6. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający sumę wszystkich liczb parzystych ciągu.

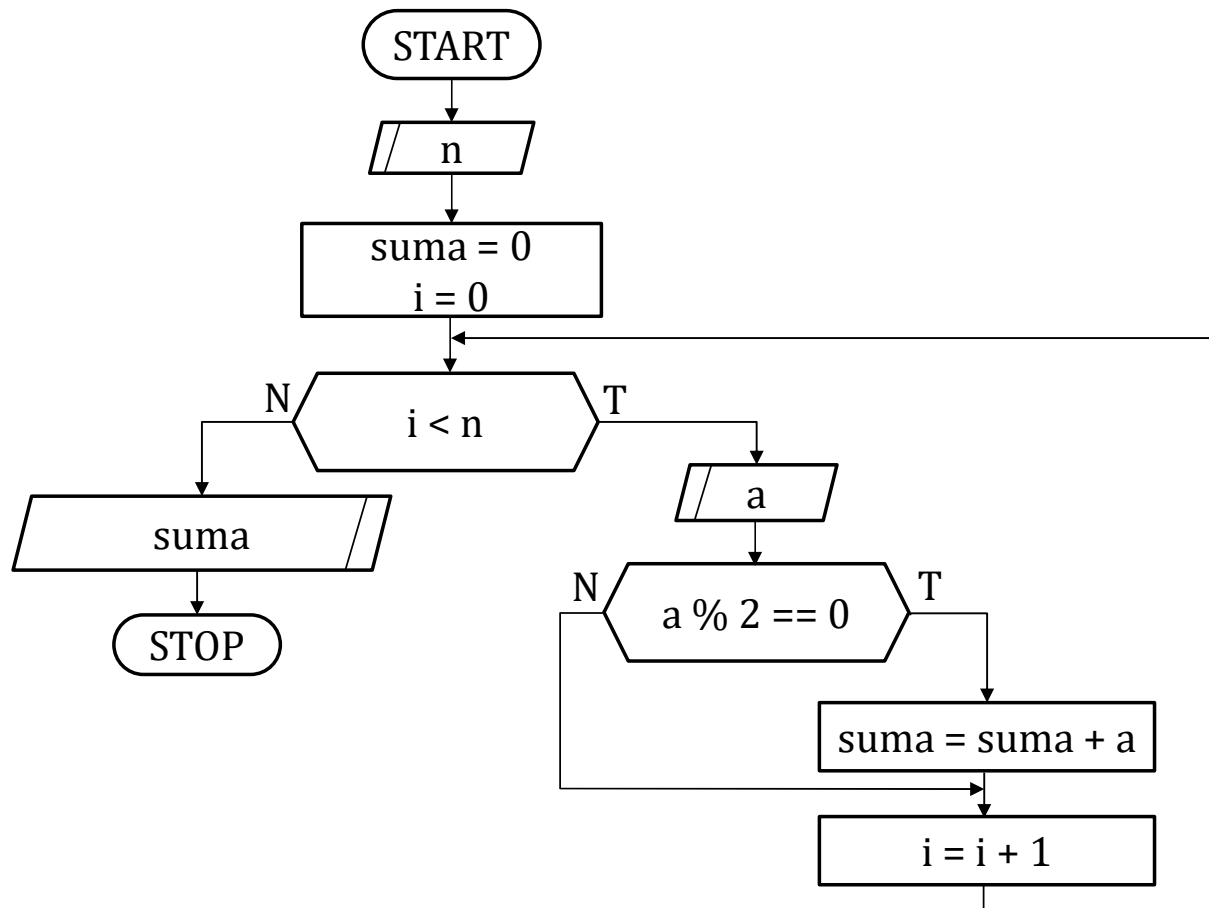
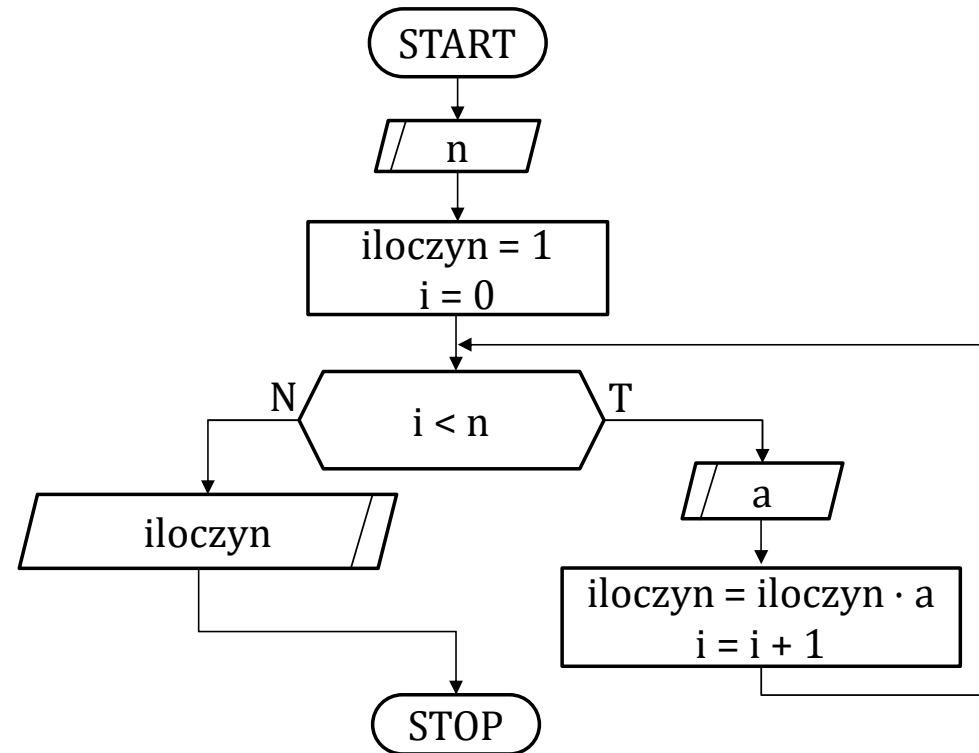


Tabela pamięci dla danych wejściowych: [5, 6, 3, 0, 4, 7]

n	suma	i	a	wyjście
5	0	0		
	6	1	6	
		2	3	
	6	3	0	
	10	4	4	
		5	7	
				10

## Zad. 7. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający iloczyn jego elementów.



## Zad. 7. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający iloczyn jego elementów.

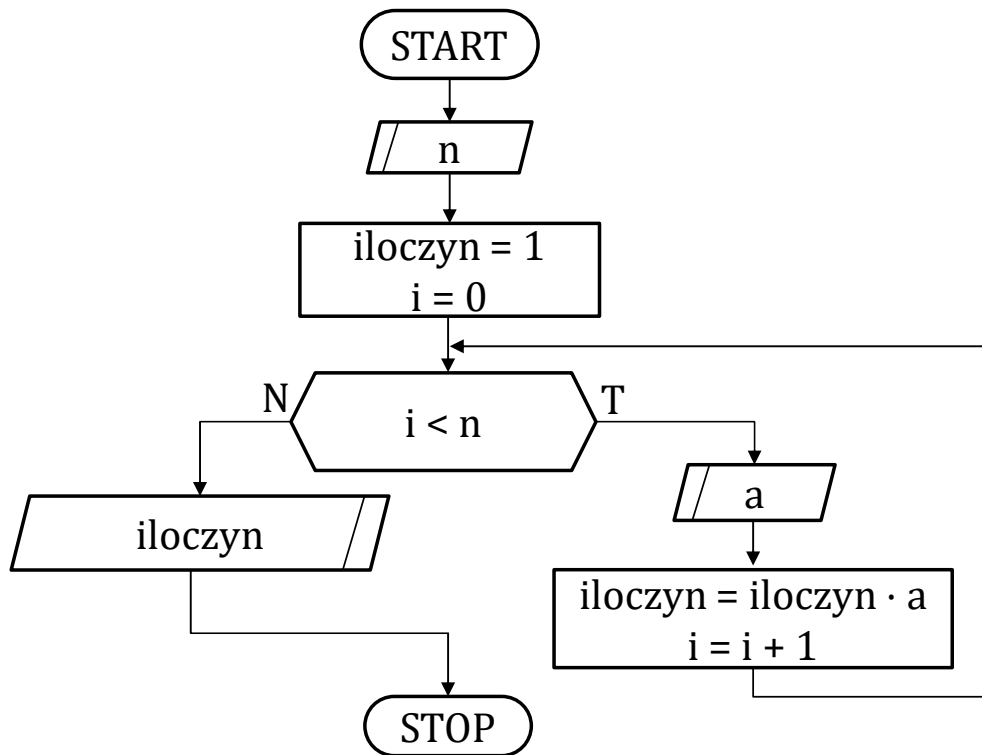
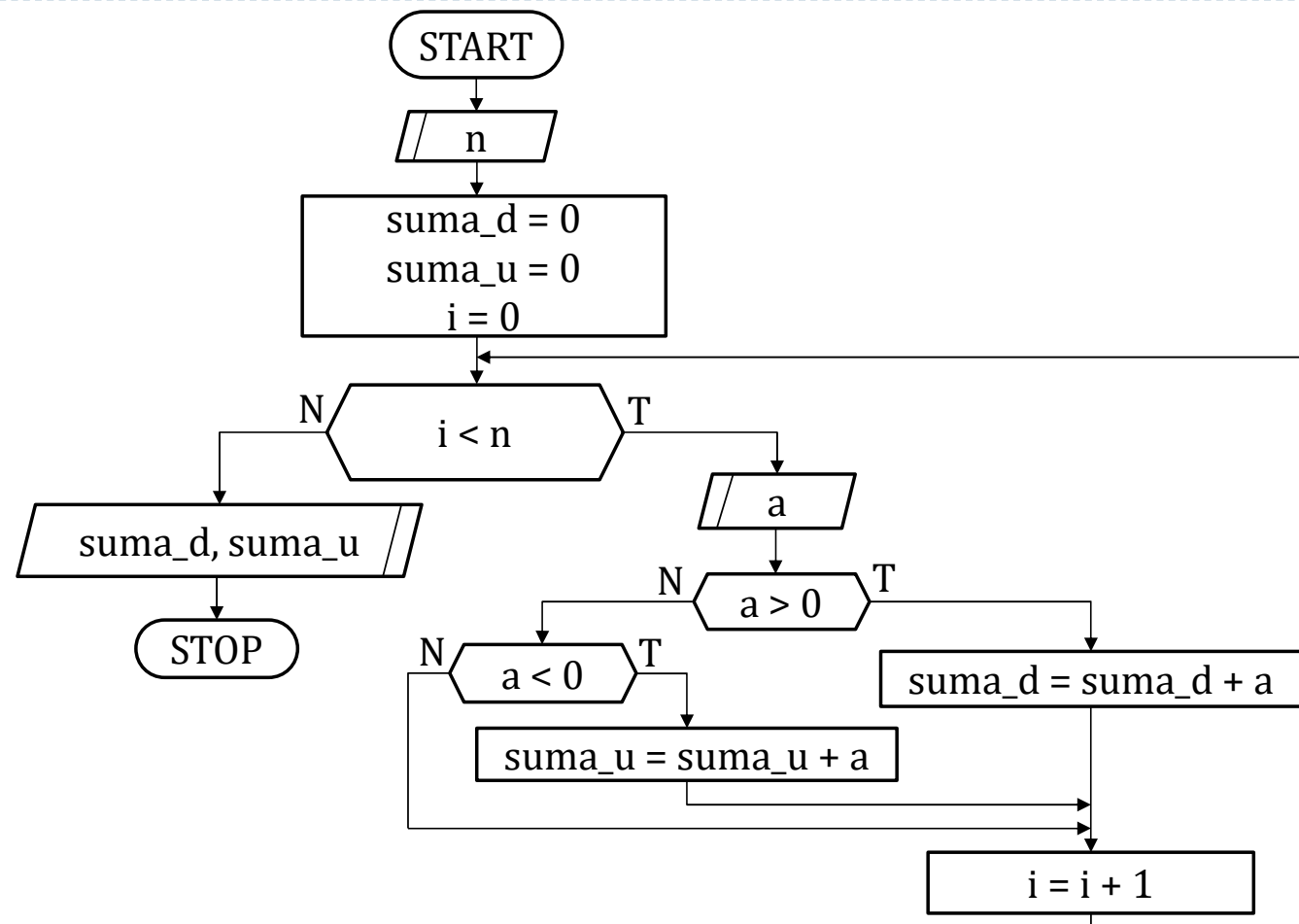


Tabela pamięci dla danych wejściowych: [3, 2, 4, 3]

n	iloczyn	i	a	wyście
3	1	0		
	2	1	2	
	8	2	4	
	24	3	3	
				24

Zad. 8. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg liczb i obliczający sumę liczb dodatnich i sumę liczb ujemnych.



## Zad. 8. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i obliczający sumę liczb dodatnich i sumę liczb ujemnych.

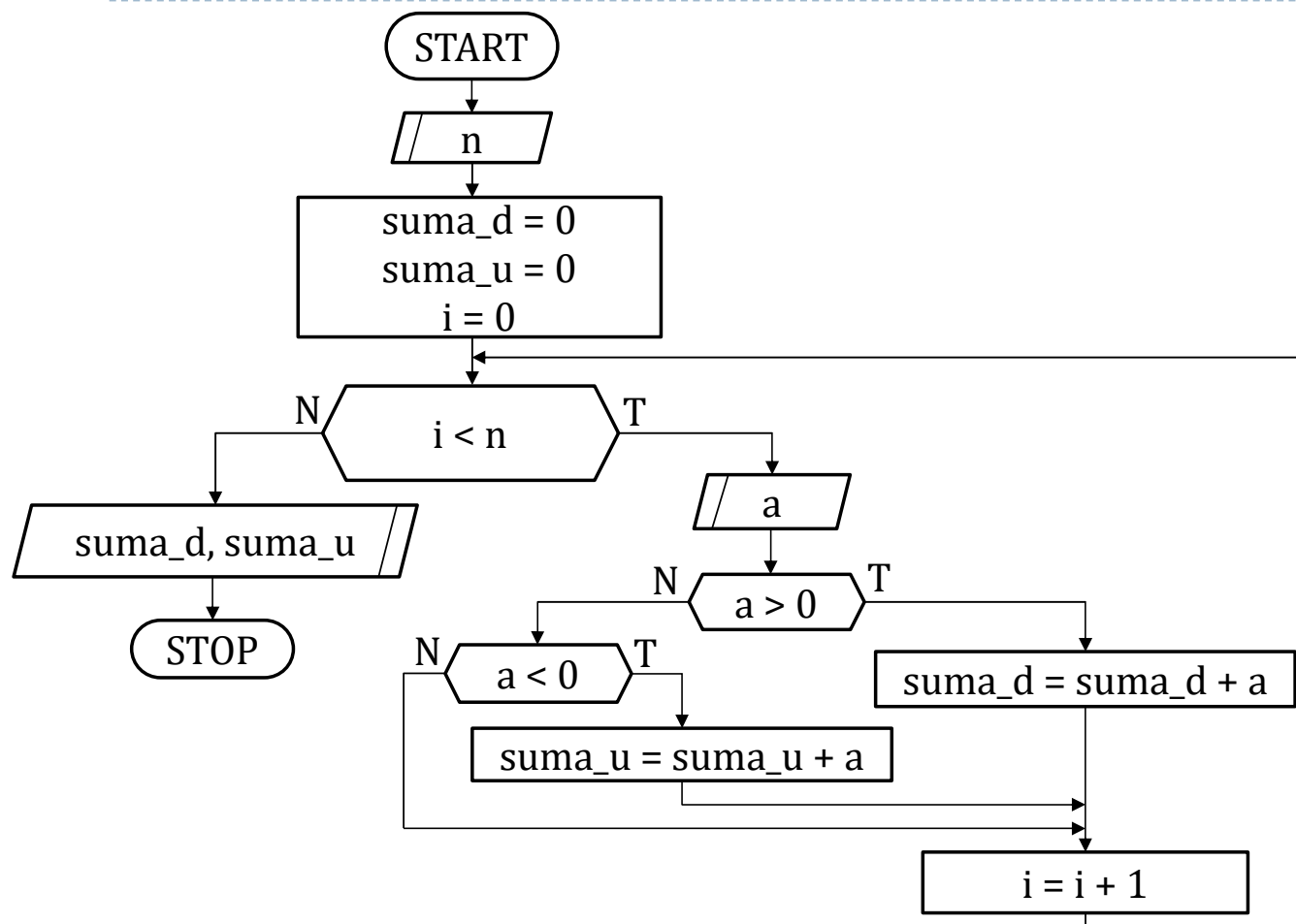
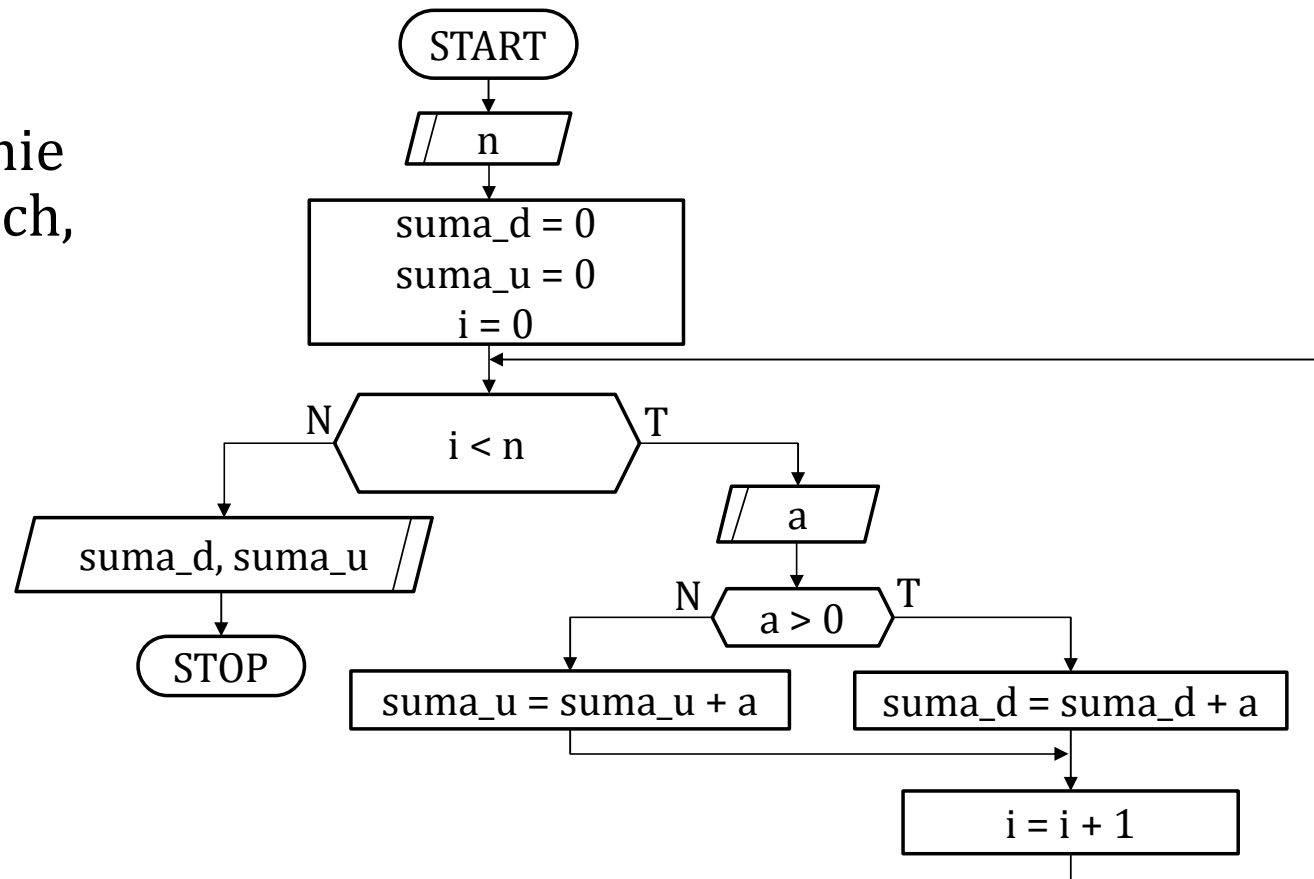


Tabela pamięci dla danych wejściowych: [5, -6, 3, 0, -4, 7]

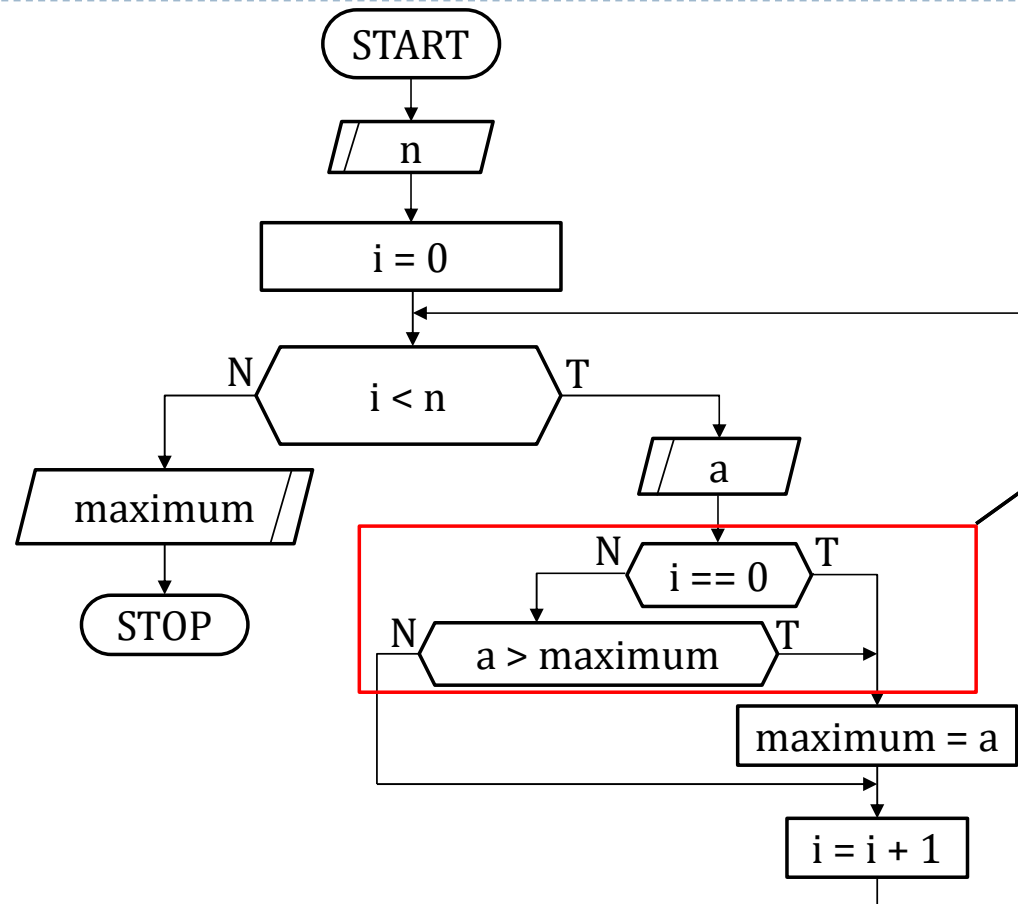
n	suma_d	suma_u	i	a	wyjście
5	0		0		
		-6	1	-6	
	3		2	3	
			3	0	
		-10	4	-4	
	10		5	7	
					10 -10

## Zad. 8. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i obliczający sumę liczb dodatnich i sumę liczb ujemnych - wersja alternatywna.

- ▶ Zauważmy, że liczba zero nie zmienia wyniku algorytmu, niezależnie od tego, czy zostanie dodana do sumy liczb dodatnich, czy sumy liczb ujemnych ( $x + 0 = x$ ).
- ▶ W związku z tym algorytm można uprościć.

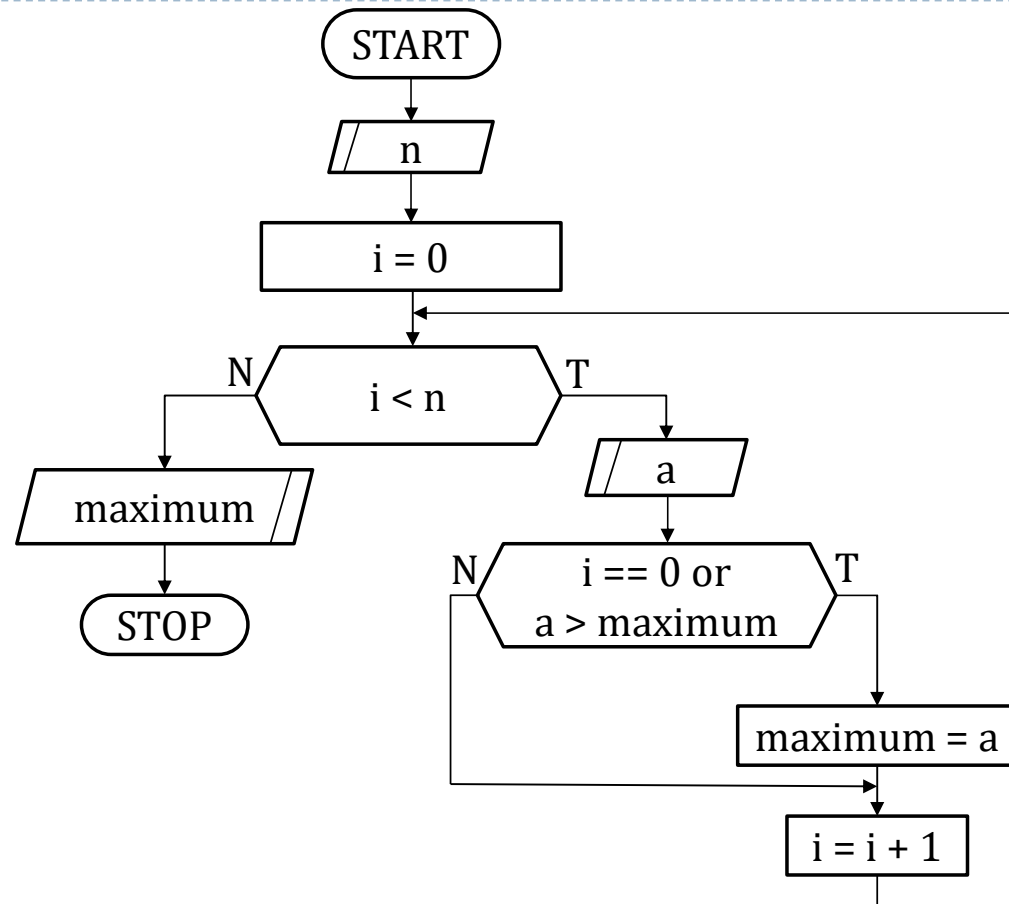


## Zad. 9. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i wyznaczający największy wyraz ciągu.



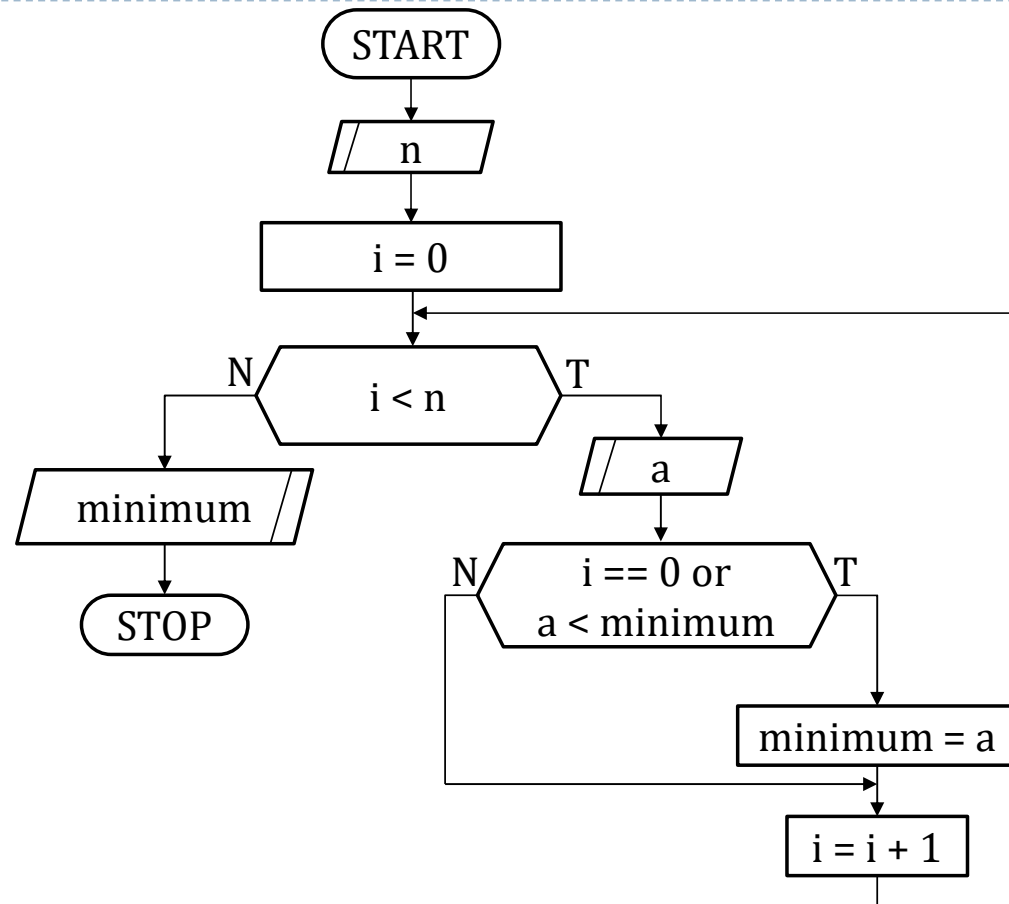
Te dwa bloki można złączyć w jeden operatorem logicznym. Jakim?

Zad. 9. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg i wyznaczający największy wyraz ciągu – wersja alternatywna.





Zad. 10. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg i wyznaczający najmniejszy wyraz ciągu.



## Zad. 10. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i wyznaczający najmniejszy wyraz ciągu.

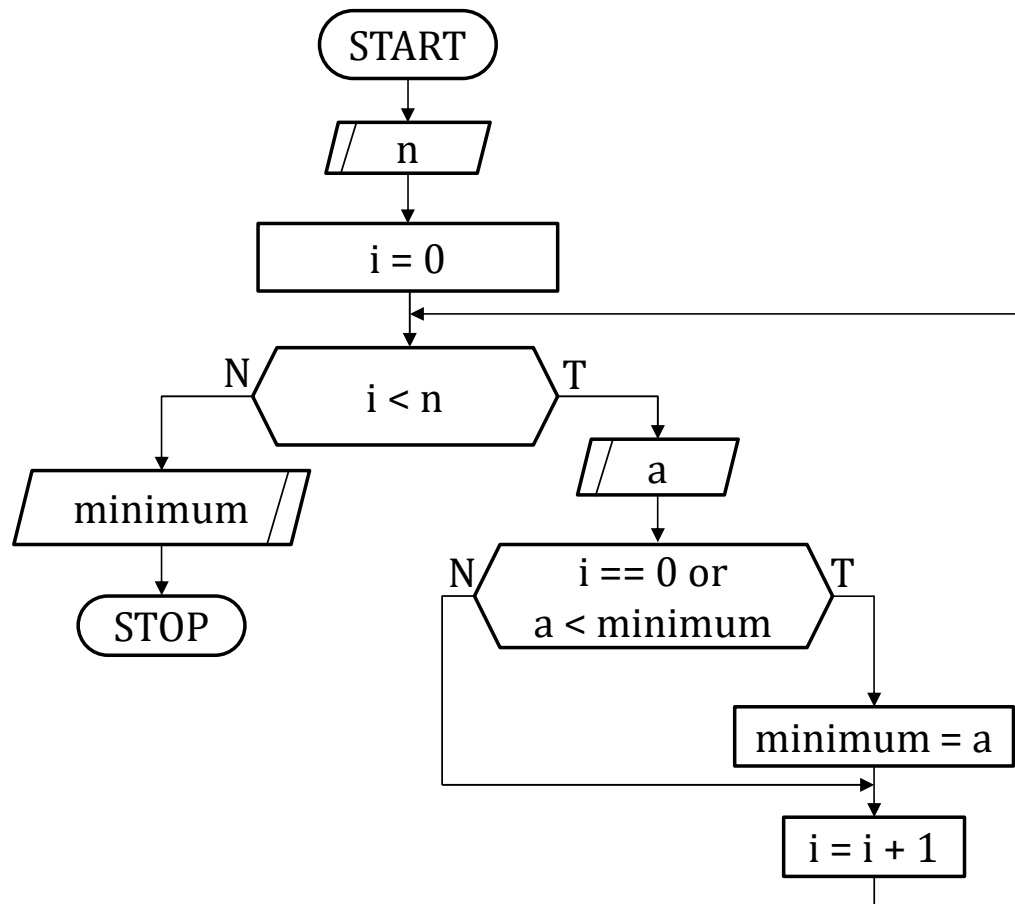


Tabela pamięci dla danych wejściowych: [4, 3, -3, 0, -5]

n	minimum	i	a	wyjście
4		0		
	3	1	3	
	-3	2	-3	
		3	0	
	-5	4	-5	
				-5

## Zad. 11. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i obliczający średnią harmoniczną wszystkich jego elementów.

Wzór na średnią harmoniczną:

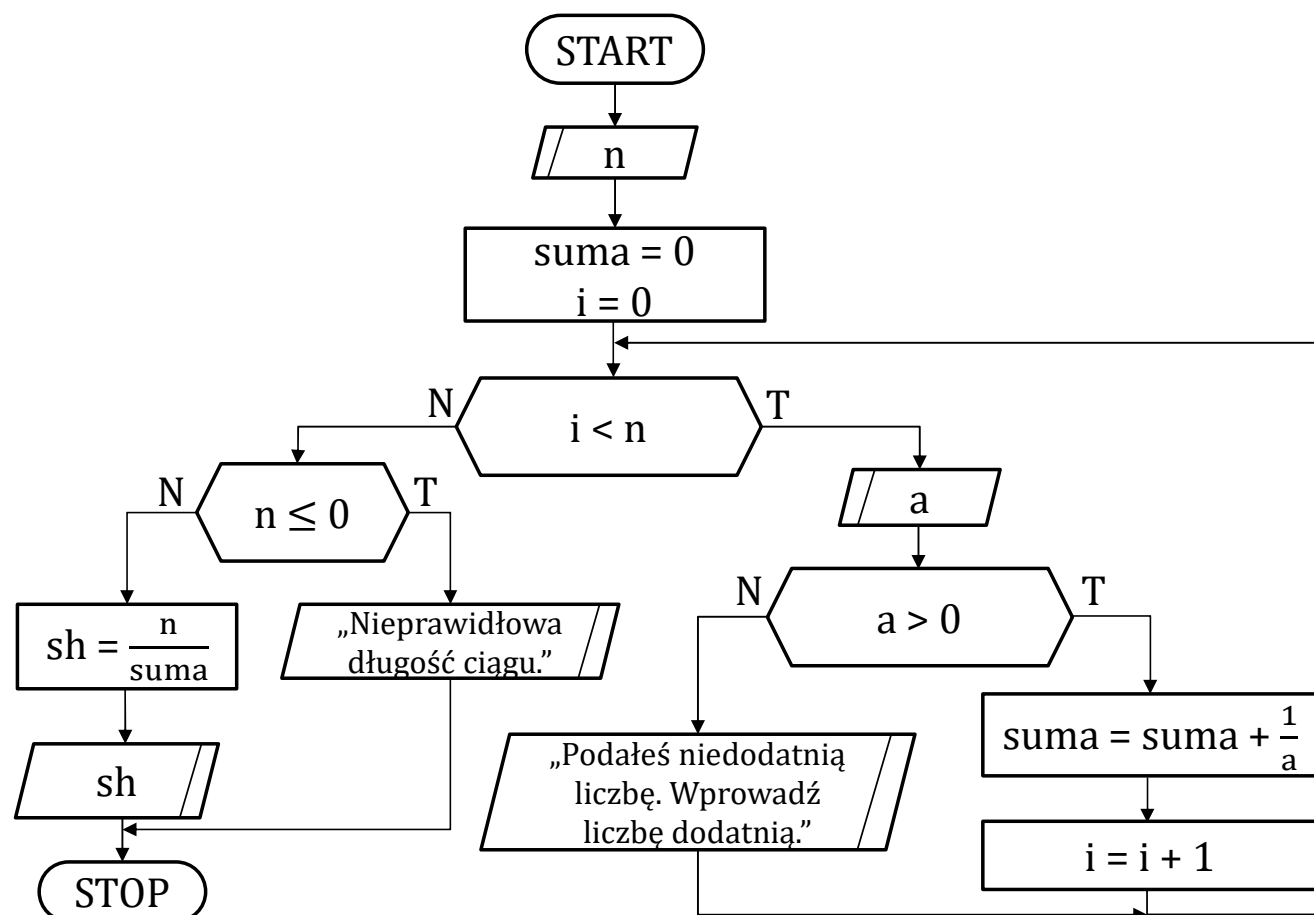
$$sh = \frac{n}{\frac{1}{a_1} + \frac{1}{a_2} + \dots + \frac{1}{a_n}},$$

gdzie:

$n$  - długość ciągu.

$a_1, a_2, \dots, a_n$  - kolejne wyrazy ciągu.

Uwaga: średnią harmoniczną można obliczyć tylko dla liczb dodatnich.



## Zad. 11. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg i obliczający średnią harmoniczną wszystkich jego elementów.

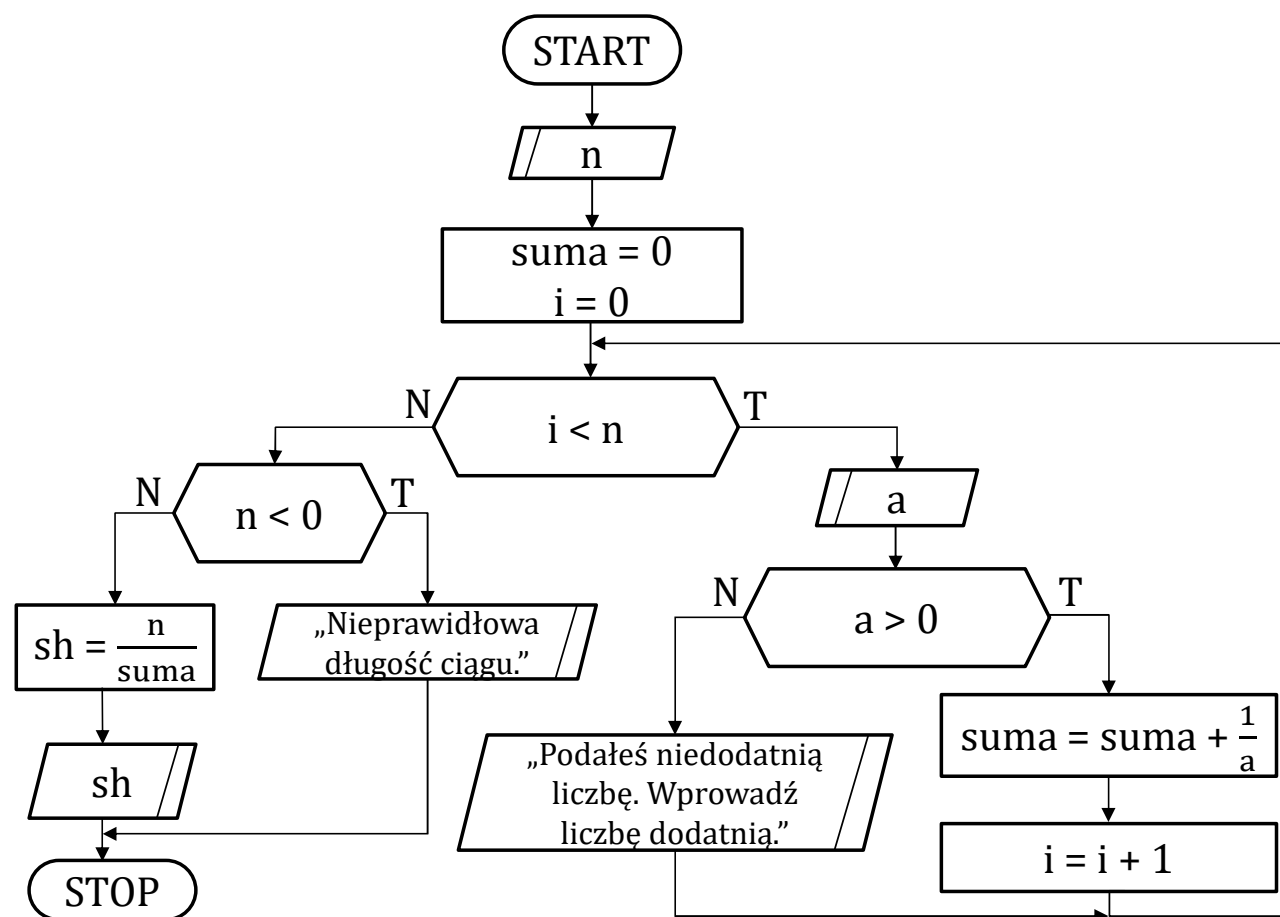


Tabela pamięci dla danych wejściowych: [4, 1, 3, 15, 0, 5]

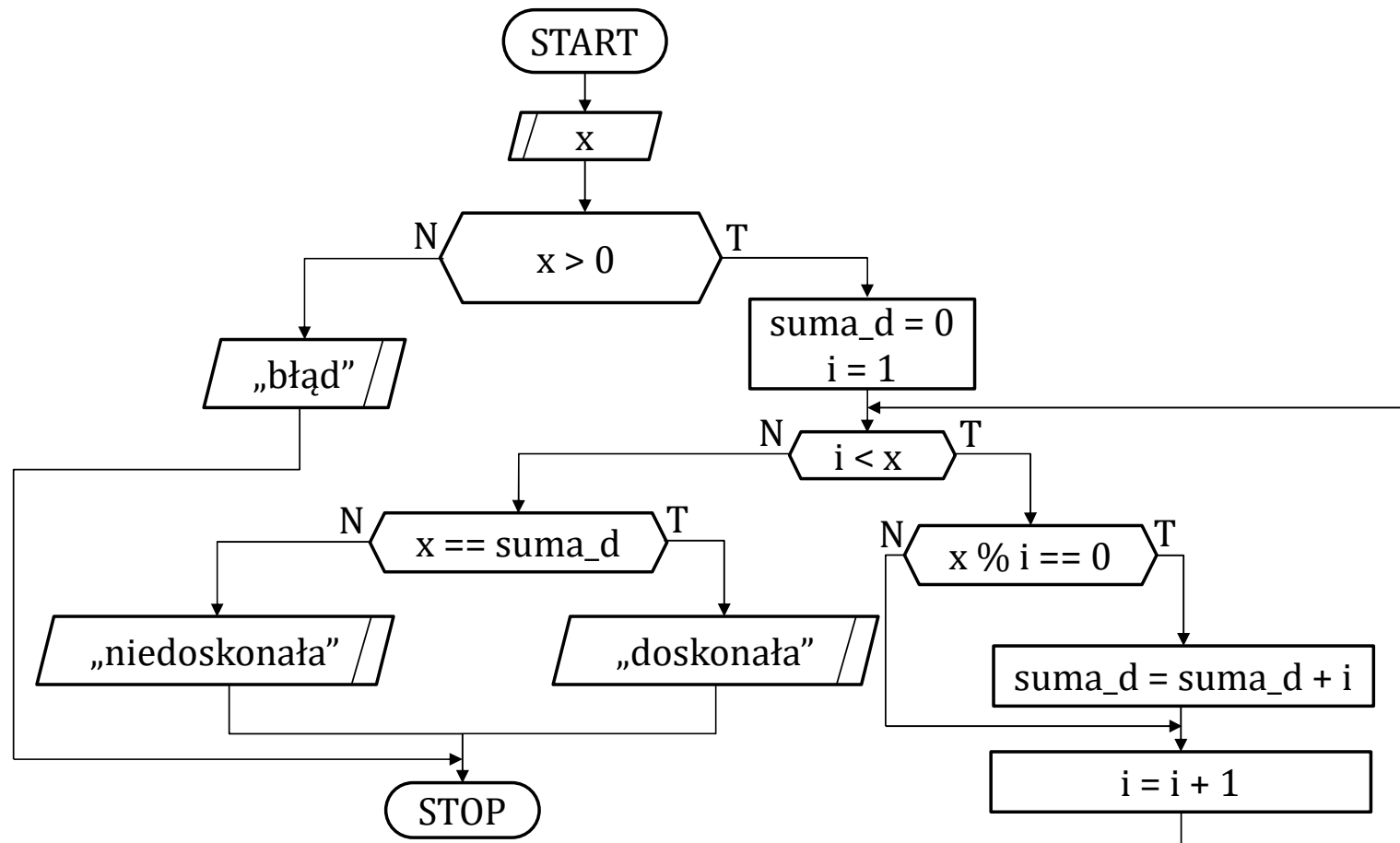
n	suma	i	a	sh	wyjscie
4	0	0			
	1	1	1		
	$\frac{4}{3}$	2	3		
	$\frac{21}{15} = \frac{7}{5}$	3	15		
			0		Podane niedodatnią liczbę...
	$\frac{8}{5}$	4	5		
				$\frac{20}{8} = \frac{5}{2}$	$\frac{5}{2}$

## Zad. 12. Algorytm wczytujący liczbę naturalną i sprawdzający czy jest to liczba doskonała.

---

- ▶ Liczba doskonała – liczba naturalna, która jest sumą wszystkich swych dzielników właściwych.
- ▶ Dzielnik właściwy – liczba, która dzieli daną liczbę bez reszty i jest od niej mniejsza.

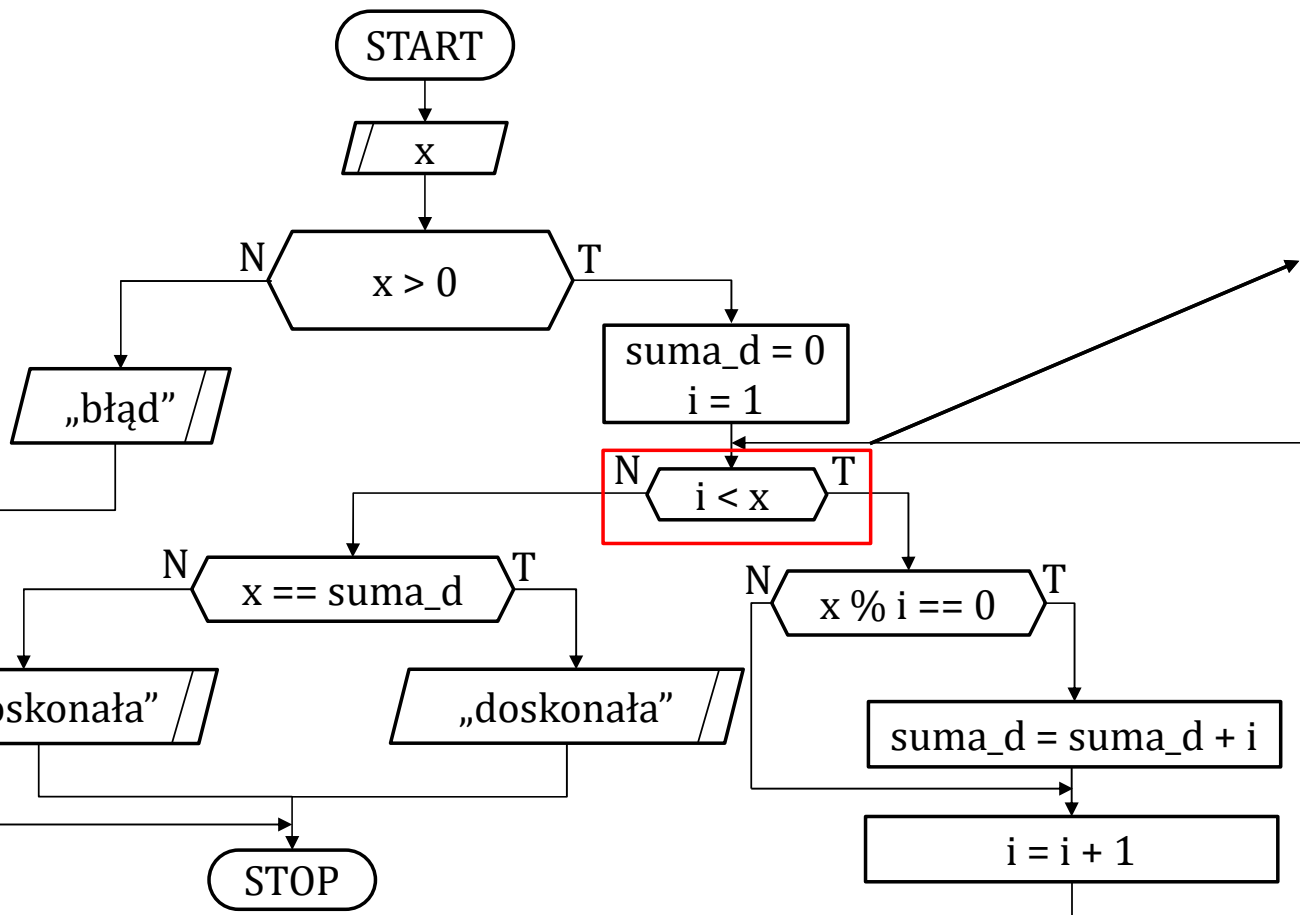
## Zad. 12. Algorytm wczytujący liczbę naturalną i sprawdzający czy jest to liczba doskonała.



## Zad. 12. Algorytm wczytujący liczbę naturalną i sprawdzający czy jest to liczba doskonała.

Zauważmy, że liczby większe niż  $\frac{x}{2}$  nie mogą być dzielnikami właściwymi liczby  $x$ .

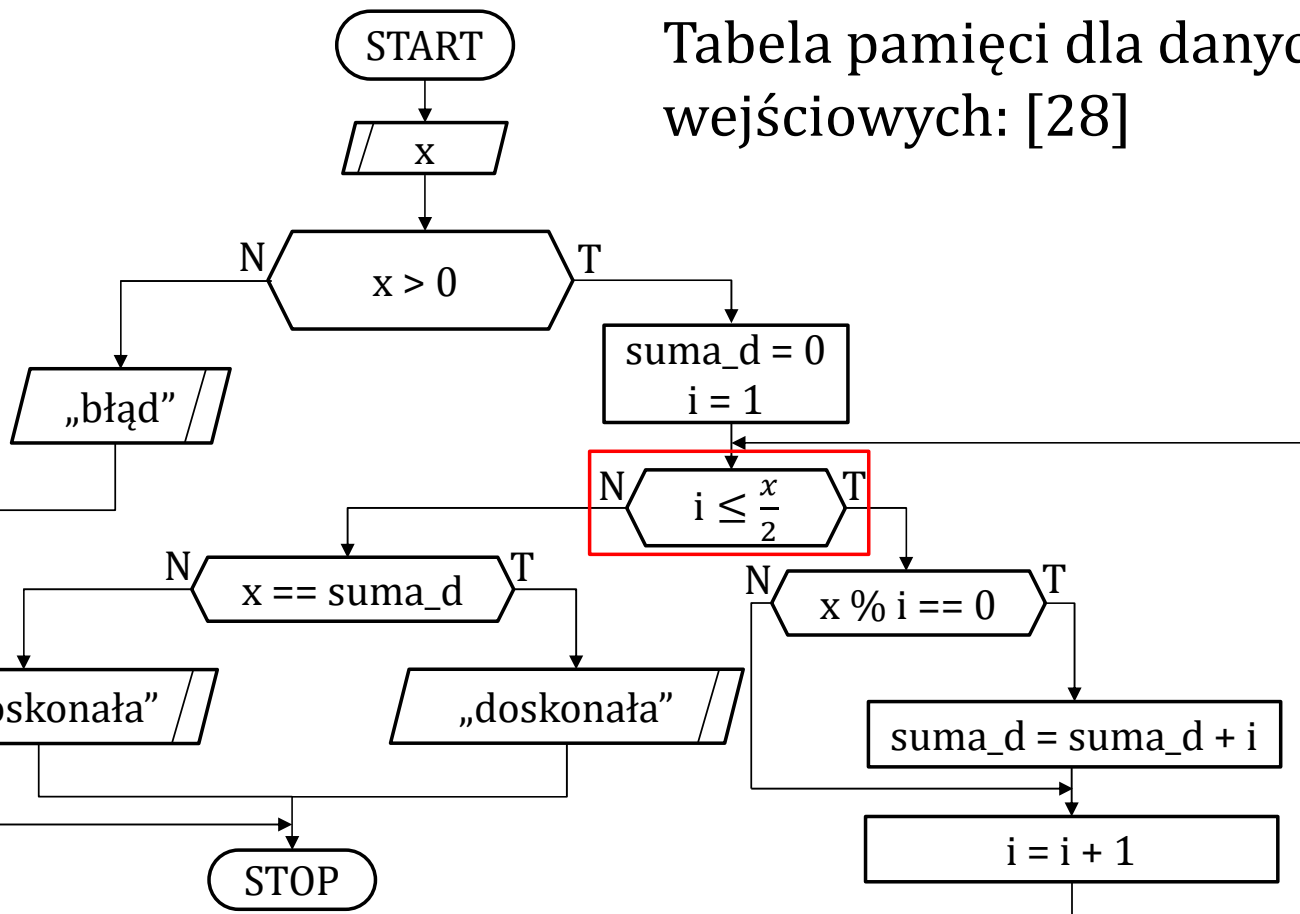
Algorytm można więc zoptymalizować zapisując ten warunek inaczej.



## Zad. 12. Algorytm wczytujący liczbę naturalną i sprawdzający czy jest to liczba doskonała – wersja zoptymalizowana.

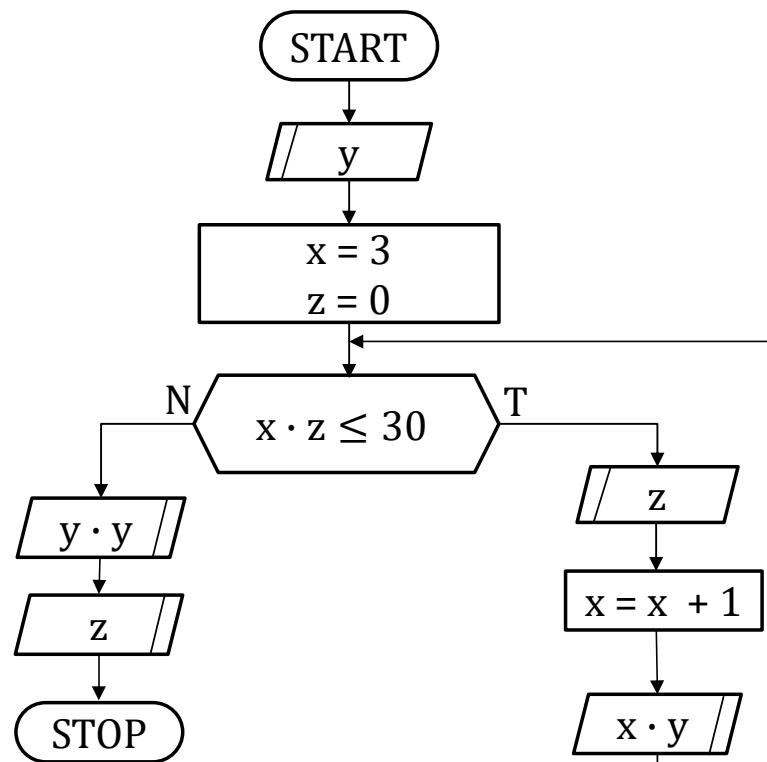
Tabela pamięci dla danych wejściowych: [28]

x	suma_d	i	wyjście
28	0	1	
	1	2	
	3	3	
		4	
	7	5	
		6	
		7	
	14	8	
...	...	...	...
	28	15	
			doskonała





Zad. 13. Co wypisze algorytm, jeśli na wejście podane zostaną liczby [-1, 1, 3, 5, 5]? Narysuj tabelę pamięci.

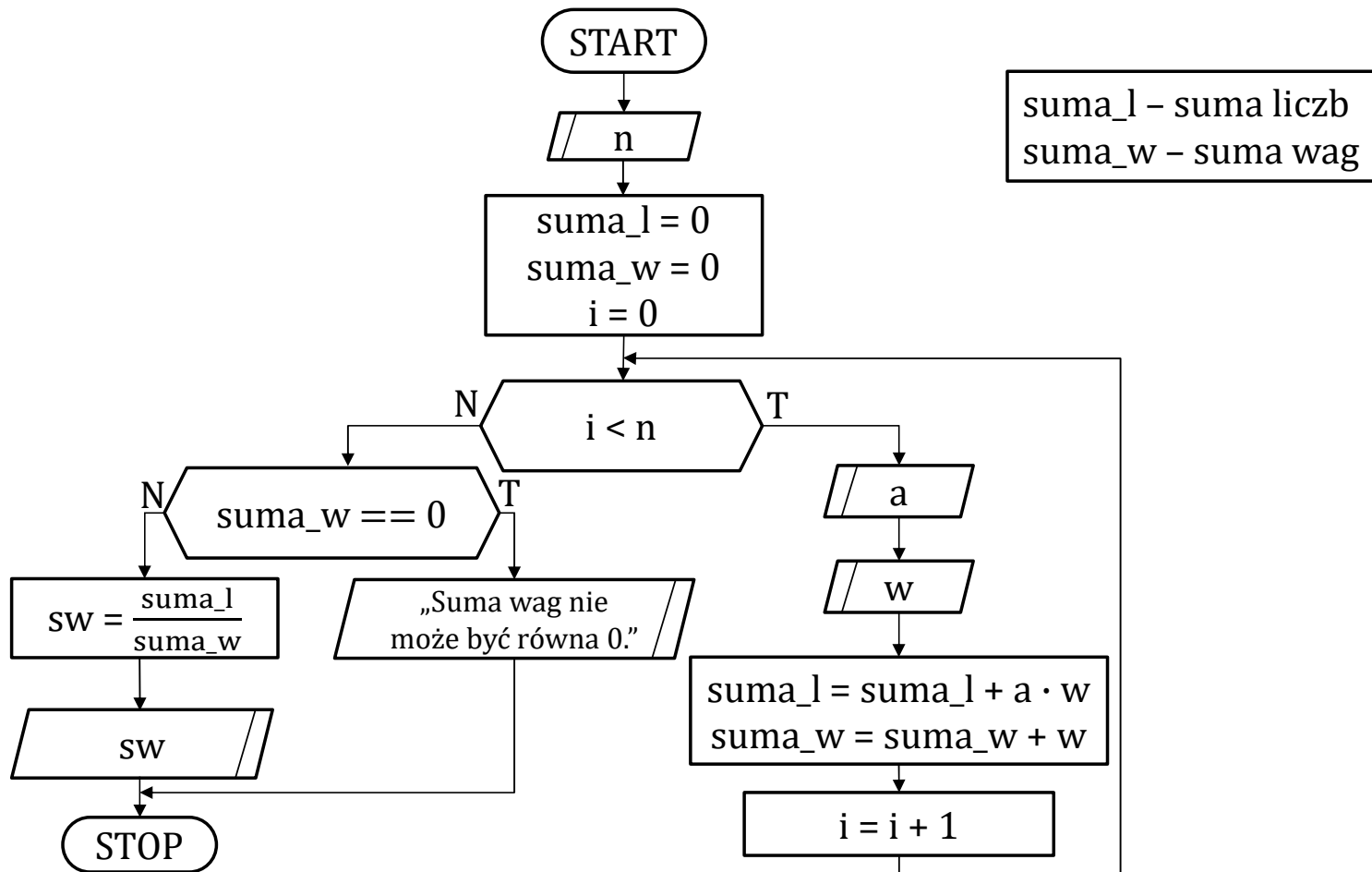


x	y	z	wyście
3	-1	0	
4		1	-4
5		3	-5
6		5	-6
7		5	-7
			1
			5

Odpowiedź:

Algorytm wypisze: -4 -5 -6 -7 1 5

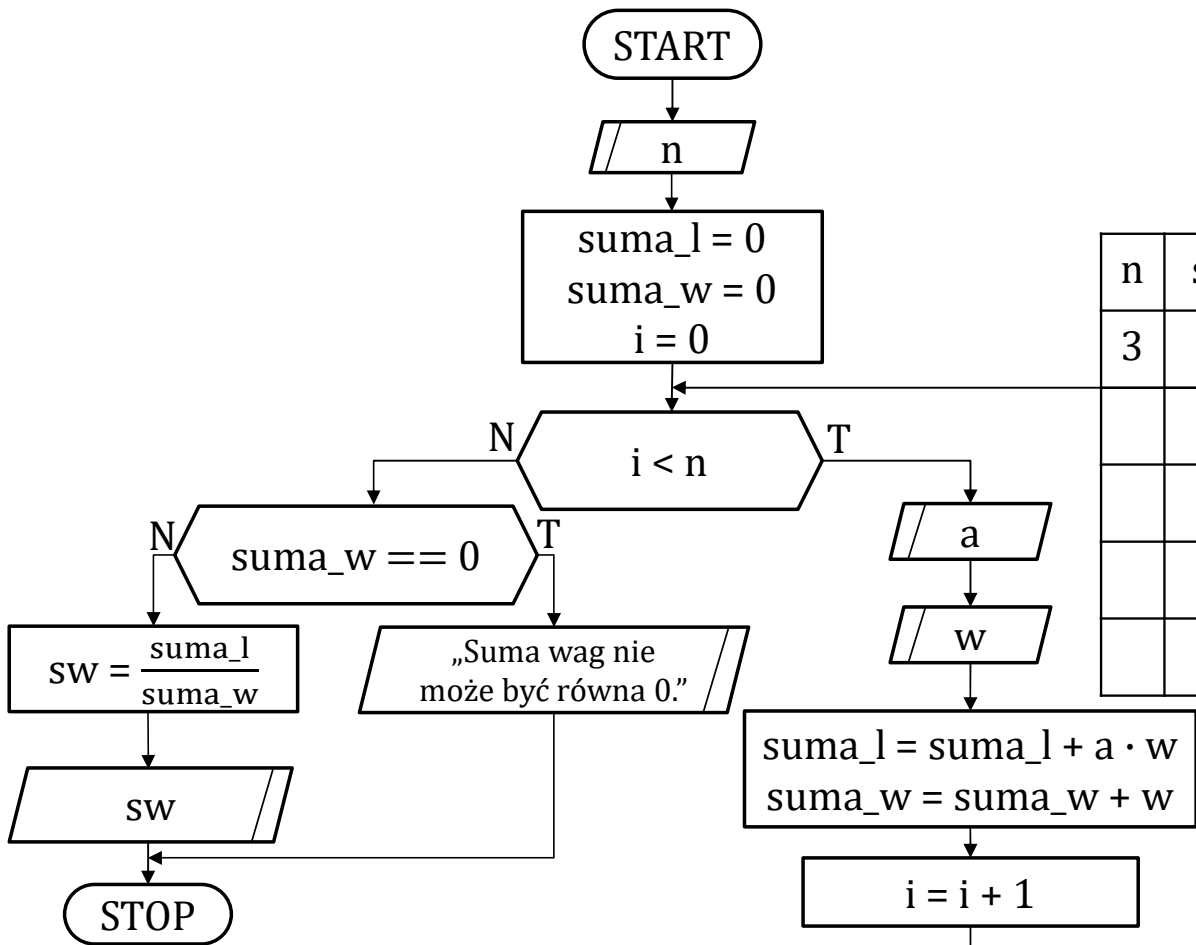
Zad. 14. Algorytm wczytujący  $n$ -elementowy ciąg liczb oraz wag i obliczający ważoną średnią arytmetyczną podanych liczb.



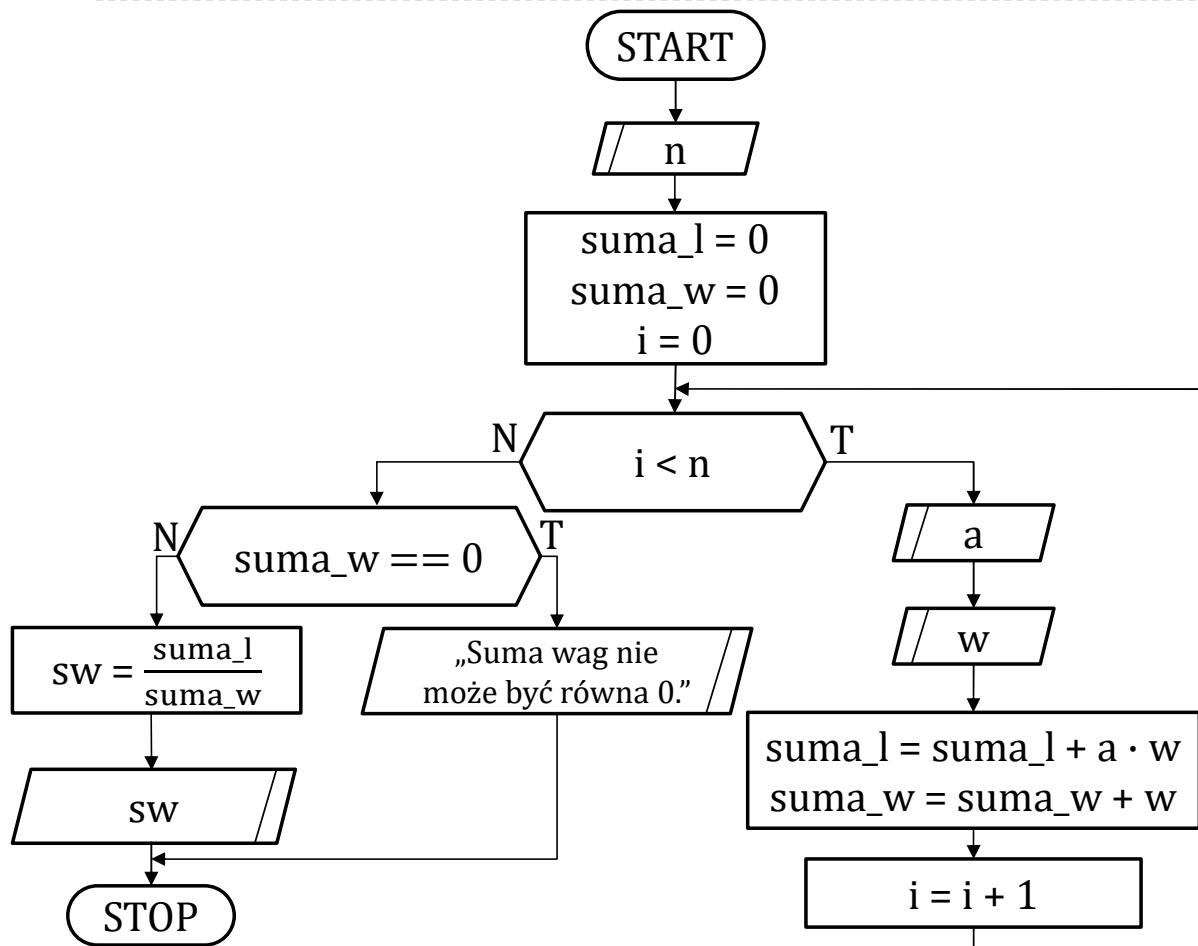
## Zad. 14. Algorytm wczytujący $n$ -elementowy ciąg liczb oraz wag i obliczający ważoną średnią arytmetyczną podanych liczb.

Tabela pamięci dla danych wejściowych: [3, 4.5, 3, 4, 5, 3.5, 2]

n	suma_liczb	suma_wag	i	a	w	sw	wyjście
3	0	0	0				
	13.5	3	1	4.5	3		
	33.5	8	2	4	5		
	40.5	10	3	3.5	2		
						4.05	4.05



## Czy można jeszcze ulepszyć rozwiązanie zad. 14?



- ▶ Czy można jeszcze ulepszyć ten algorytm?
- ▶ Można. Zamiast sprawdzać po wyjściu z pętli, czy suma wag jest równa 0, lepiej sprawdzać, czy waga każdej liczby jest dodatnia podczas jej wczytywania. Wagi ujemne nie mają zbyt wiele sensu.
- ▶ Po wyjściu z pętli warto sprawdzić, czy  $n$  jest dodatnie.
- ▶ Jeśli nie jest, to oznacza, że użytkownik nie wprowadził żadnej liczby, a więc suma wag jest zerowa i nastąpi dzielenie przez 0.
- ▶ Zmodyfikuj samodzielnie schemat blokowy zgodnie z powyższymi informacjami.