**Značky vývojových diagramů**

|  |  |
| --- | --- |
| **Značka** | **Význam** |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zbeg.gif | **Začátek** algoritmu (Start algoritmu) |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zend.gif | **Konec** algoritmu |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zpr.gif | **Zpracování** Např.: A := A+B Znázorňuje nějakou činnost, během které dochází ke změně dat  (může být zapsáno i více instrukcí, každá instrukce ale musí být tak podrobná, že ji lze vykonat najednou) |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zif.gif | **Blok rozhodování** Zapisuje se podmínka – slouží k větvení programu  Je-li podmínka splněna, pokračuje se větví + (then), není-li splněna, pokračuje se větví  – (else) (pozn.: obě větve se dají zapisovat i z bočních vrcholů) |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zio.gif | **Vstup** nebo **Výstup** Je třeba, aby se do programu dostala data, která algoritmus potřebuje ke své činnosti – z klávesnice, z datového souboru – to je vstup (INPUT)  Nakonec se uživatel potřebuje dozvědět výsledky zpracování – na monitoru, na tiskárně, načíst do souboru – to je výstup (OUTPUT) |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zfor.gif | Blok pro **cyklus** se známým počtem průchodů (běžně např. FOR cyklus) |
| http://www.spsemoh.cz/vyuka/algor/images/zsp.gif | **Spojka** (pro rozsáhlé diagramy, rozdělené do několika částí) |