**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+BZnázorňuje 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)  |