
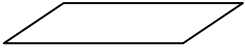
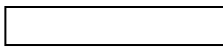
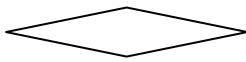
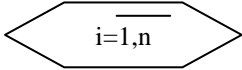



## Геометричні фігури блок-схем алгоритмічної мови

	Термінатор (початок і кінець алгоритму з вказуванням цих слів)
	Введення-виведення
	Виконання однієї чи декількох послідовних команд (наприклад, присвоєння)
	Розгалуження (прийняття рішення): вліво (якщо є повернення циклу з передумовою – вниз) – так; вправо – ні. Вибір рішення підписується
 i=1,n	Цикл з параметром: зверху – вхід циклу; справа – вихід з циклу; знизу – дії циклу; зліва – повернення після ітерації циклу
	Підпрограма, робота з файлами (назва цілого етапу, наприклад, "Введення файла")

Для громіздких алгоритмів номер блоку вказується у верхньому лівому кутку, номер продовження – у колі, без нумерації блоку. При цьому продовження вказується великими латинськими літерами.