

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический
университет имени Максима Танка»

Физико-математический факультет
Кафедра информатики и методики преподавания информатики

**Программирование решения задачи о
кантовании кубика**

Допущена к защите

И.о. заведующего кафедрой


 Вабищевич С.В.

Протокол № 9 от 20.04 2017г.

Защищена 19.05 2017 г.

с отметкой « Восемь »

Курсовая работа
студентки 301 группы
3 курса специальности
«Математика и информатика»
дневной формы
получения образования

 Анискевич
Анны Леонидовны

Научный руководитель –
доктор физико-математических
наук, профессор

 В.М. Котов

Минск, 2017

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Вычислительная геометрия. Методы и этапы решения задач. Алгоритмизация	4
Глава 2. Решение задачи «Кантовании кубика» на языке программирования Pascal.....	7
1. Алгоритм решения задачи «Кантовании кубика»	8
2. Алгоритм решения задачи «Кантование кубика» на языке программирования Pascal ABC имеет следующий вид:	11
3. Тесты для проверки работы программы.....	16
Заключение.....	18
Литература.	19

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Введение.

В данной курсовой работе демонстрируется решение геометрической задачи на алгоритмическом языке Pascal ABC. Благодаря языкам программирования решаются не только такого рода задачи, а также задачи из других сфер деятельности человека. Решение многих задач таким методом облегчит работу всех людей. Большим плюсом такого метода является отсутствие ошибок в вычислениях, что является крайне важной чертой этого метода. Это говорит о том, что процесс автоматизации и алгоритмизации важен во всех сферах деятельности человека.

Цель данной курсовой работы: В ней демонстрируются, как решить геометрическую задачу «Кантование кубика» на языке программирования Pascal ABC.

Курсовая работа состоит из двух глав. В первой главе мы привели некоторые теоретические сведения которые помогут в разработке алгоритма решения геометрической задачи. Во второй главе, состоящей из пяти разделов, описано все что касается данной задачи: формулировка условия, алгоритм решения, алгоритм решения на языке Pascal ABC, тесты для проверки работы программы и графическая иллюстрация решения задачи.

Алгоритм решения описан словесным способом с применением реальной модели игрового кубика в соответствии с данными задачи.

В заключении курсовой работы делаются выводы о достижении поставленной цели.