

### 3. 問題解決の方法

問題を解くためには、まず"手順を考えます。

この手順を **アルゴリズム** といいます。

↓  
理解しやすくするために、**フローチャート** (流れ図) で表します。

問題解決までの流れ。

① **アルゴリズム** を考える。 ( **フローチャート** を作成 )

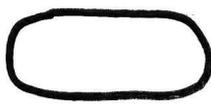
↓

② プログラムの作成 (プログラミング言語で記述)

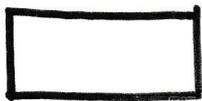
↓

③ プログラムの実行

フローチャートには、処理を表す  記号や その流れを示す矢印などが使われています。



( **端子** )  
フローチャート (流れ図) の  
入り口と出口



( **処理** )  
処理一般



( **判断** )  
条件による分岐。  
常に Yes と No の  
2つの出口がある。



くり返しの  
開始



くり返しの  
終了

( **ループ端子** )  
2つの部分から  
なり、ループの  
始まりと終わりを表す。



( **データ** )  
入出力