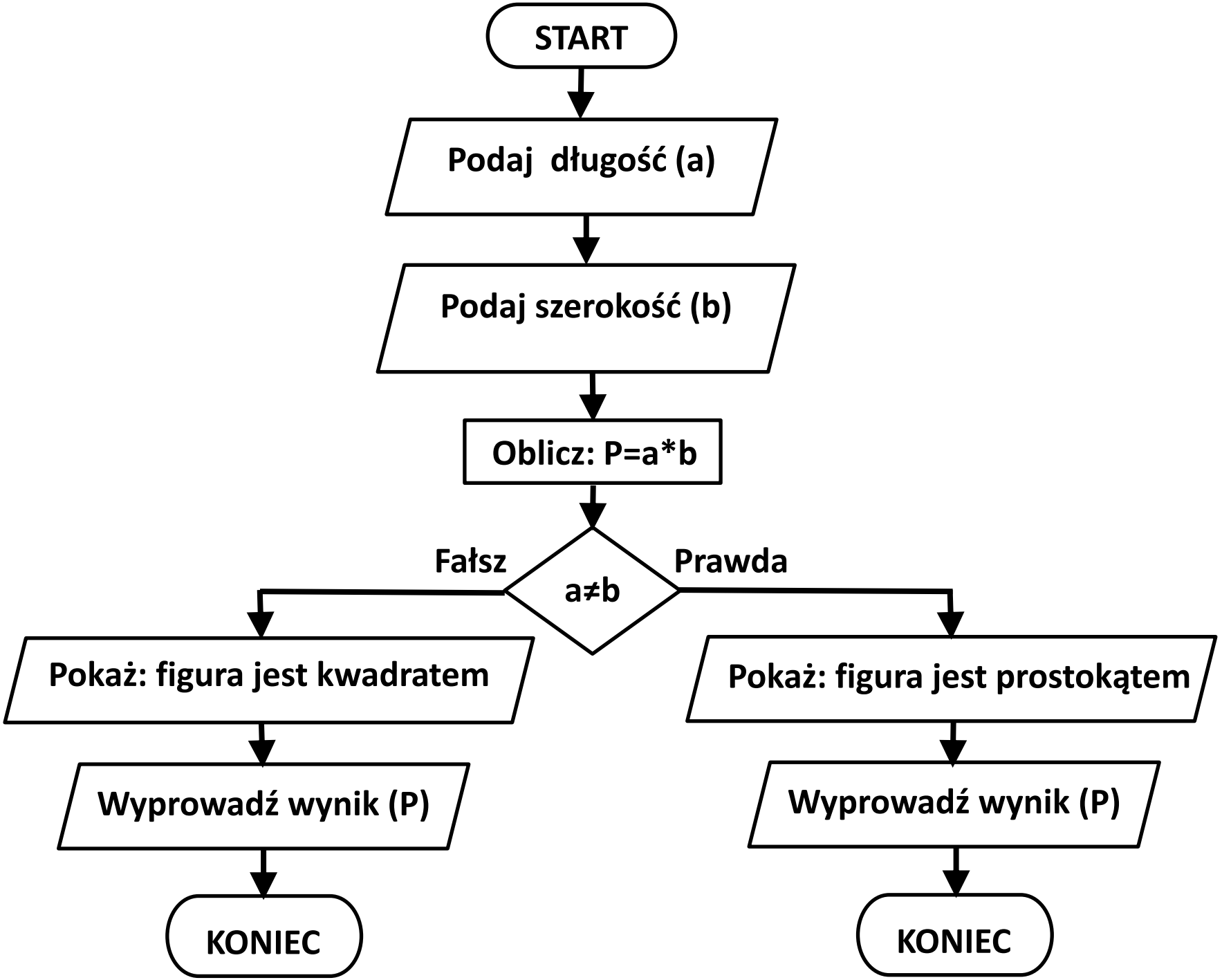
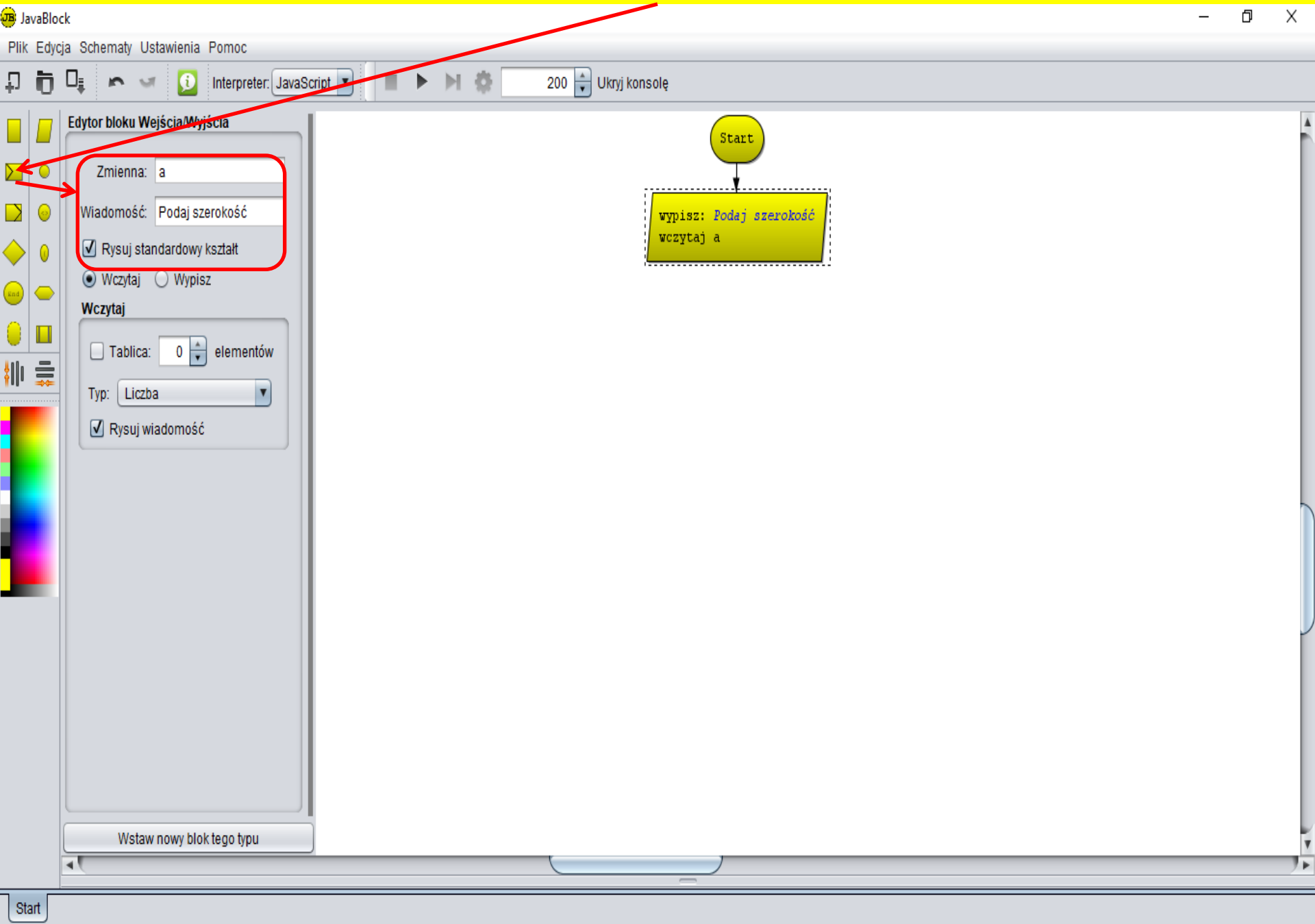
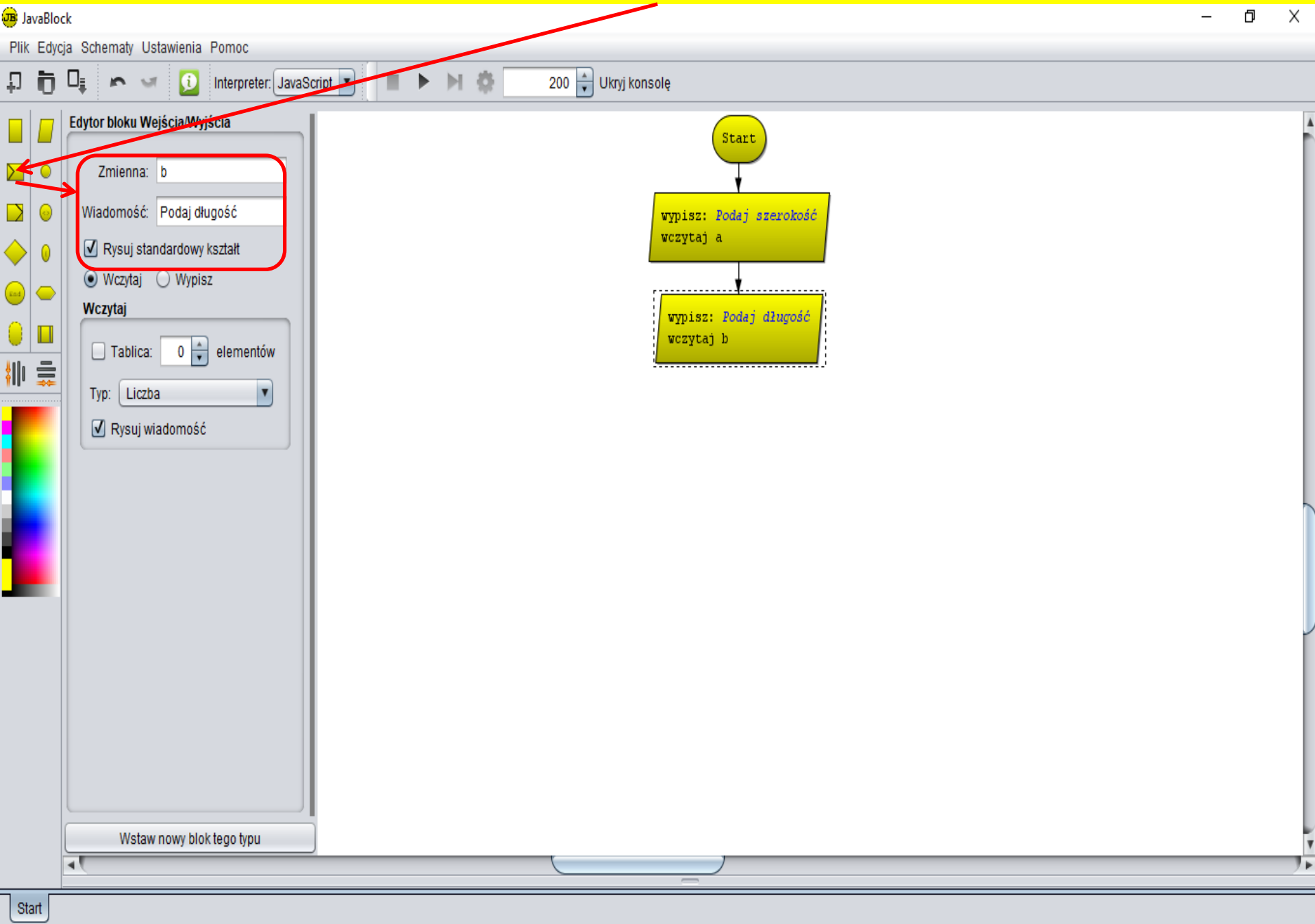
Algorytm: określenie kształtu figury (kwadrat lub prostokąt) i obliczenie pola.


START
Podaj długość (a)
Podaj szerokość (b)
Oblicz: P=a*b
a≠b
Fałsz
Prawda
Pokaż: figura jest kwadratem
Wyprowadź wynik (P)
KONIEC
Pokaż: figura jest prostokątem
Wyprowadź wynik (P)
KONIEC

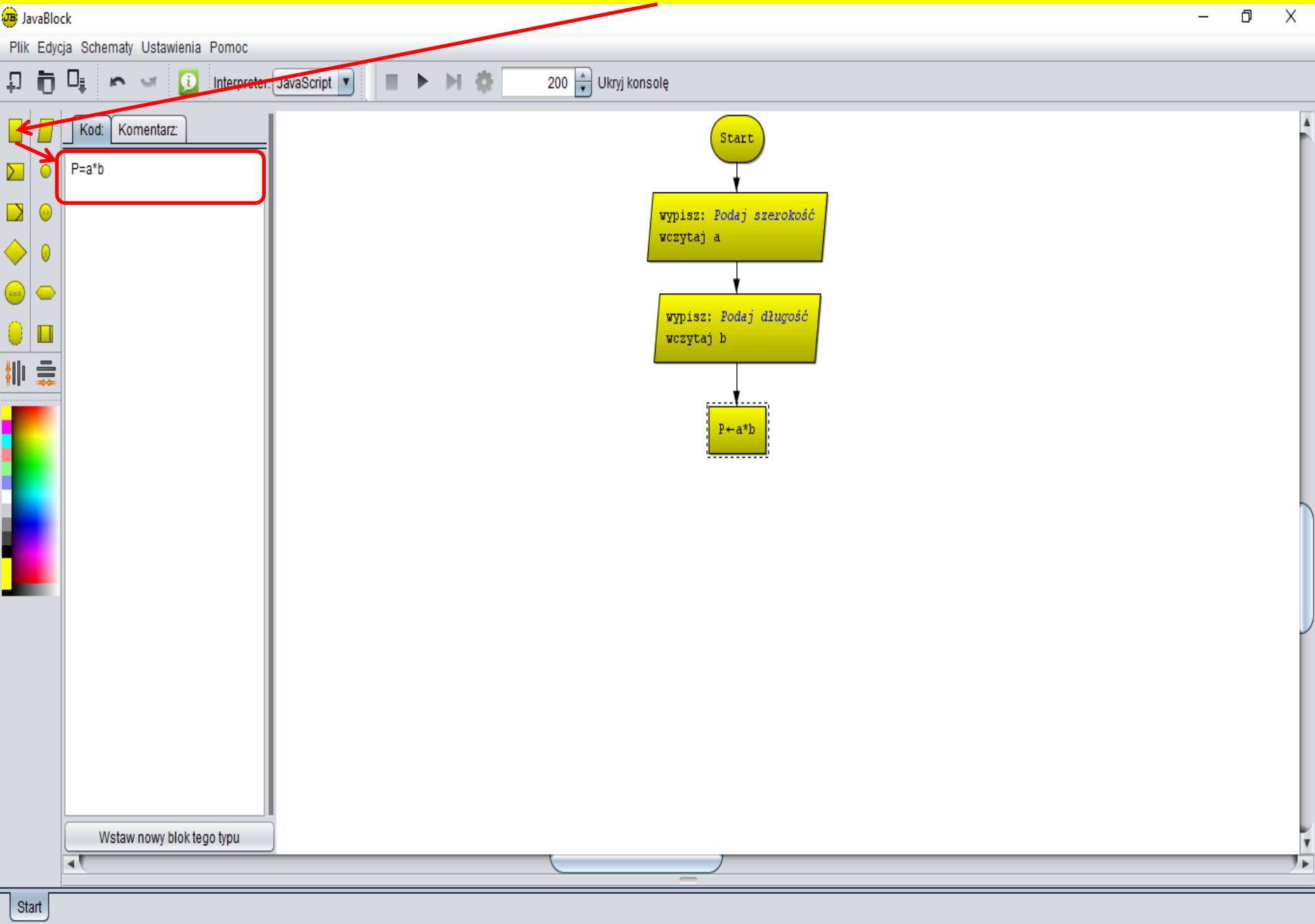
Blok wejścia, wprowadzanie danych przez użytkownika.



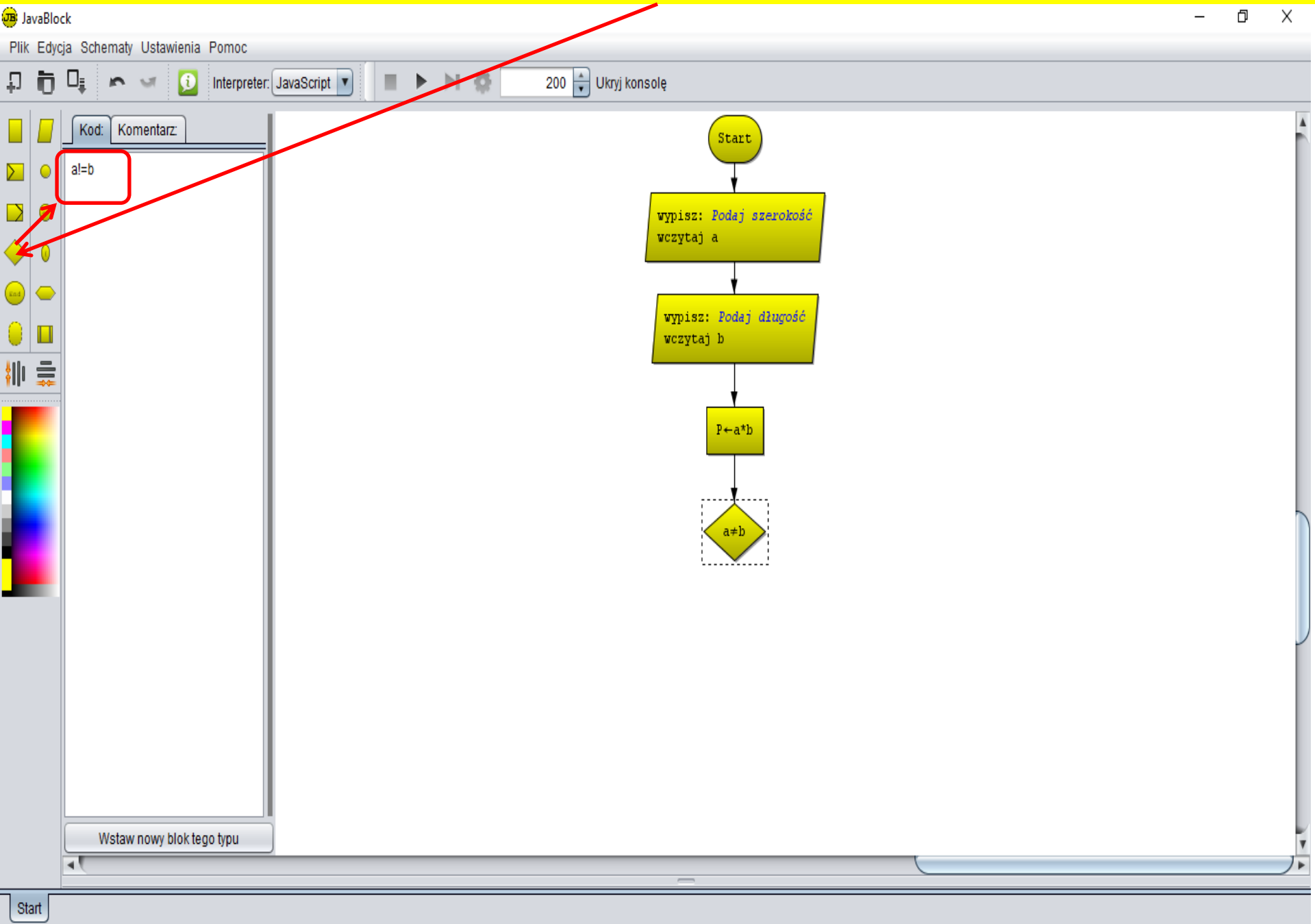
Blok wejścia, wprowadzanie danych przez użytkownika.



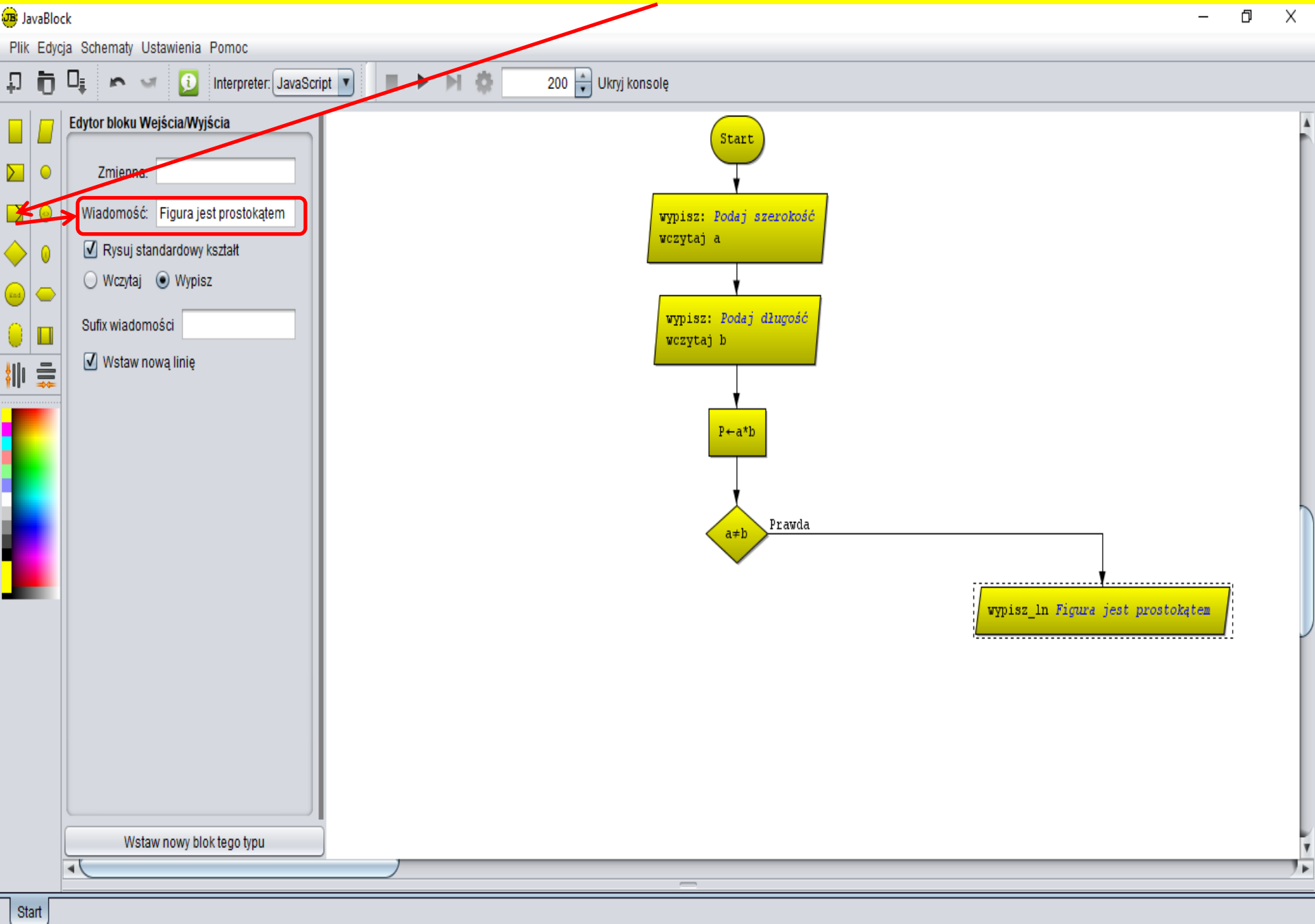
Blok przetwarzania, wykonywanie obliczeń.



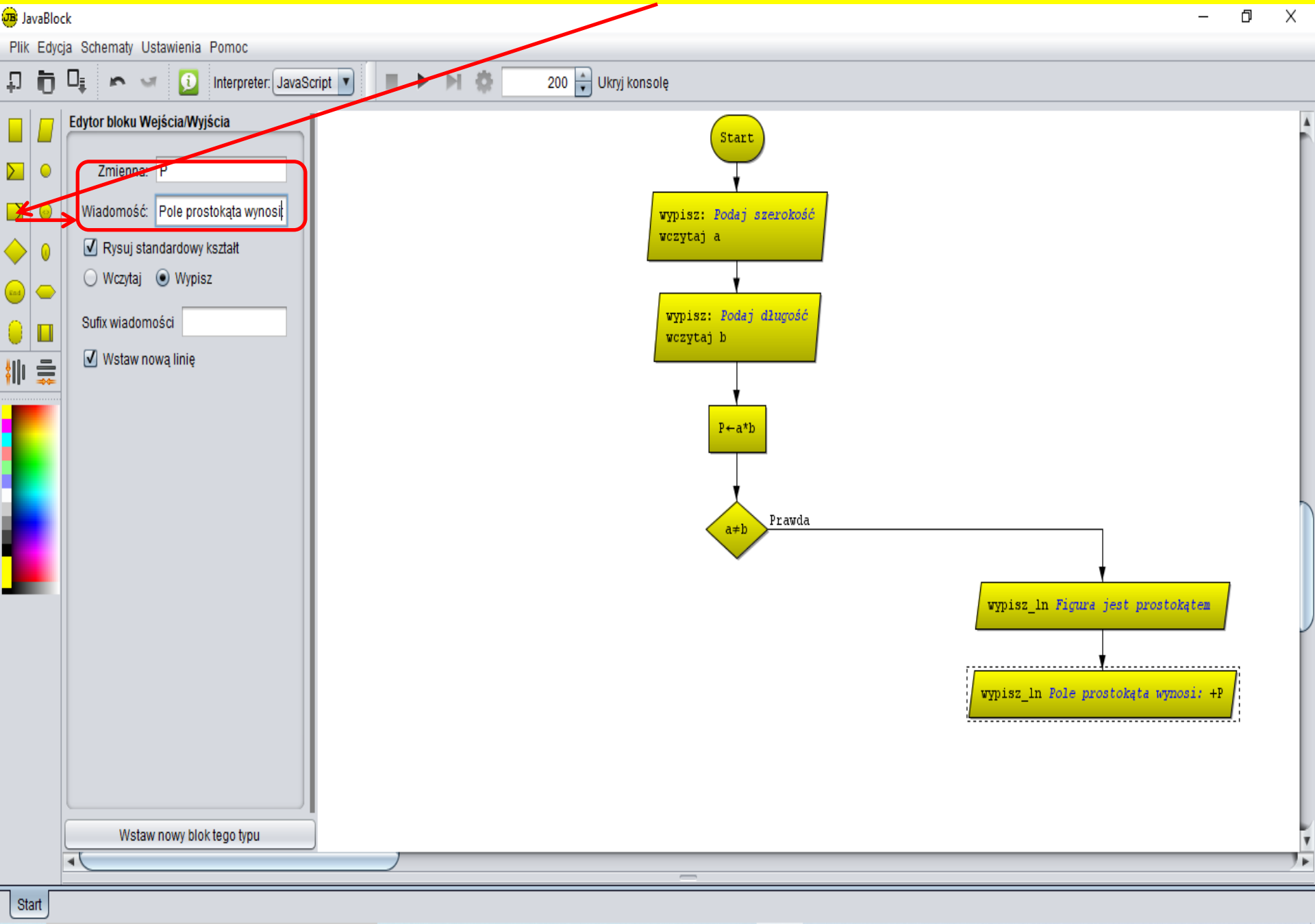
Blok decyzyjny (warunkowy). Wpisz kod: a!=b (tzn. a≠b).



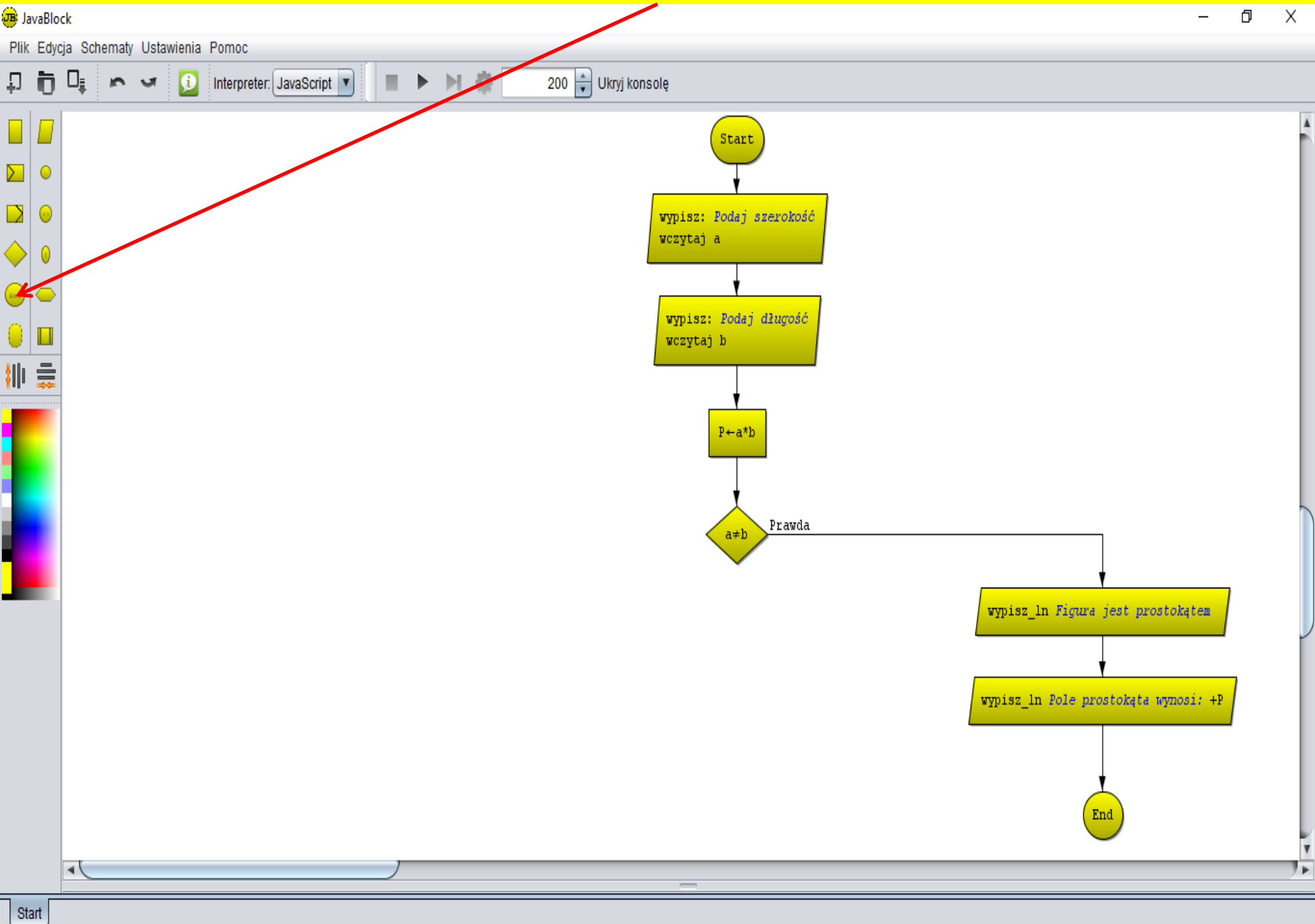
Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.



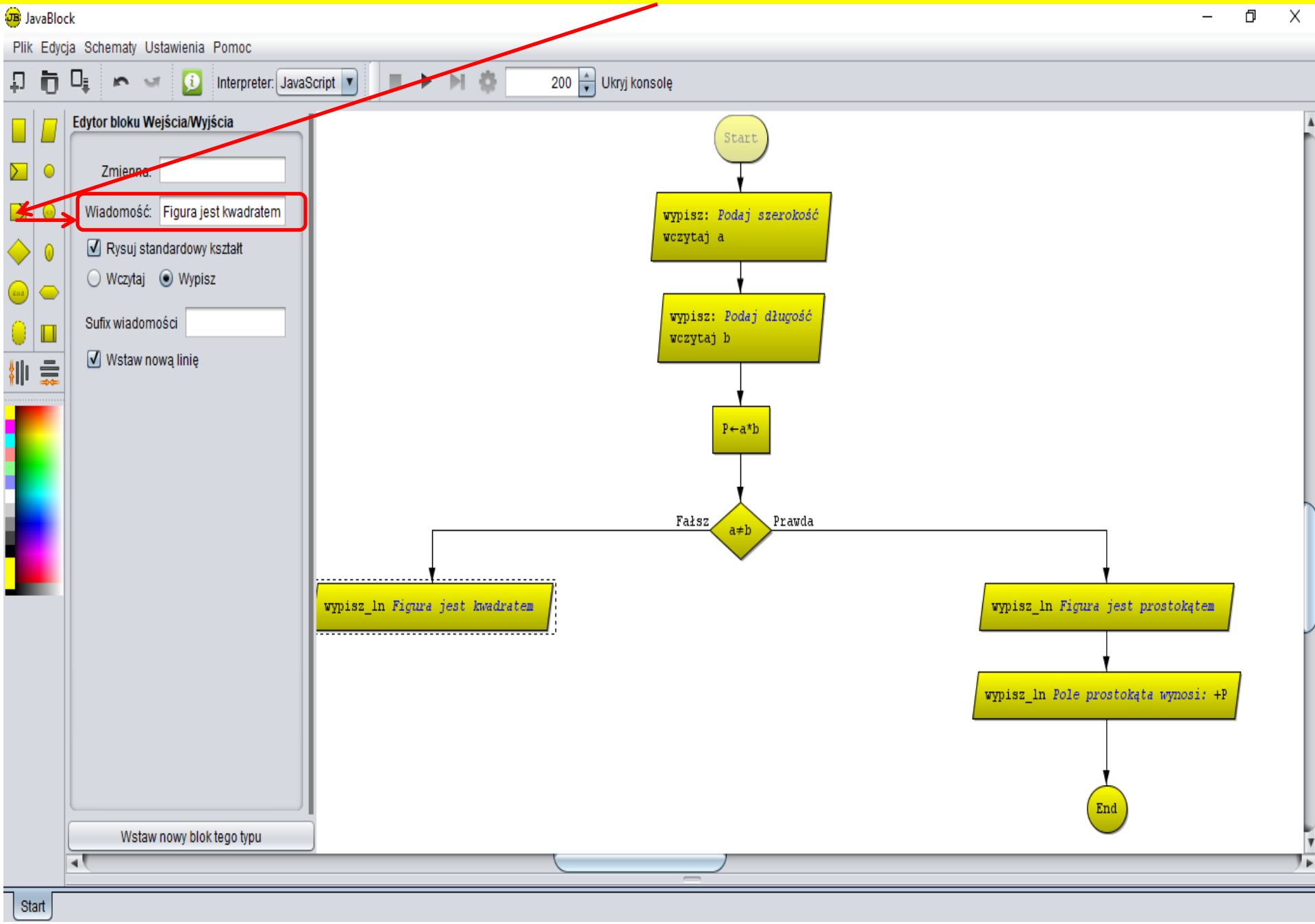
Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.



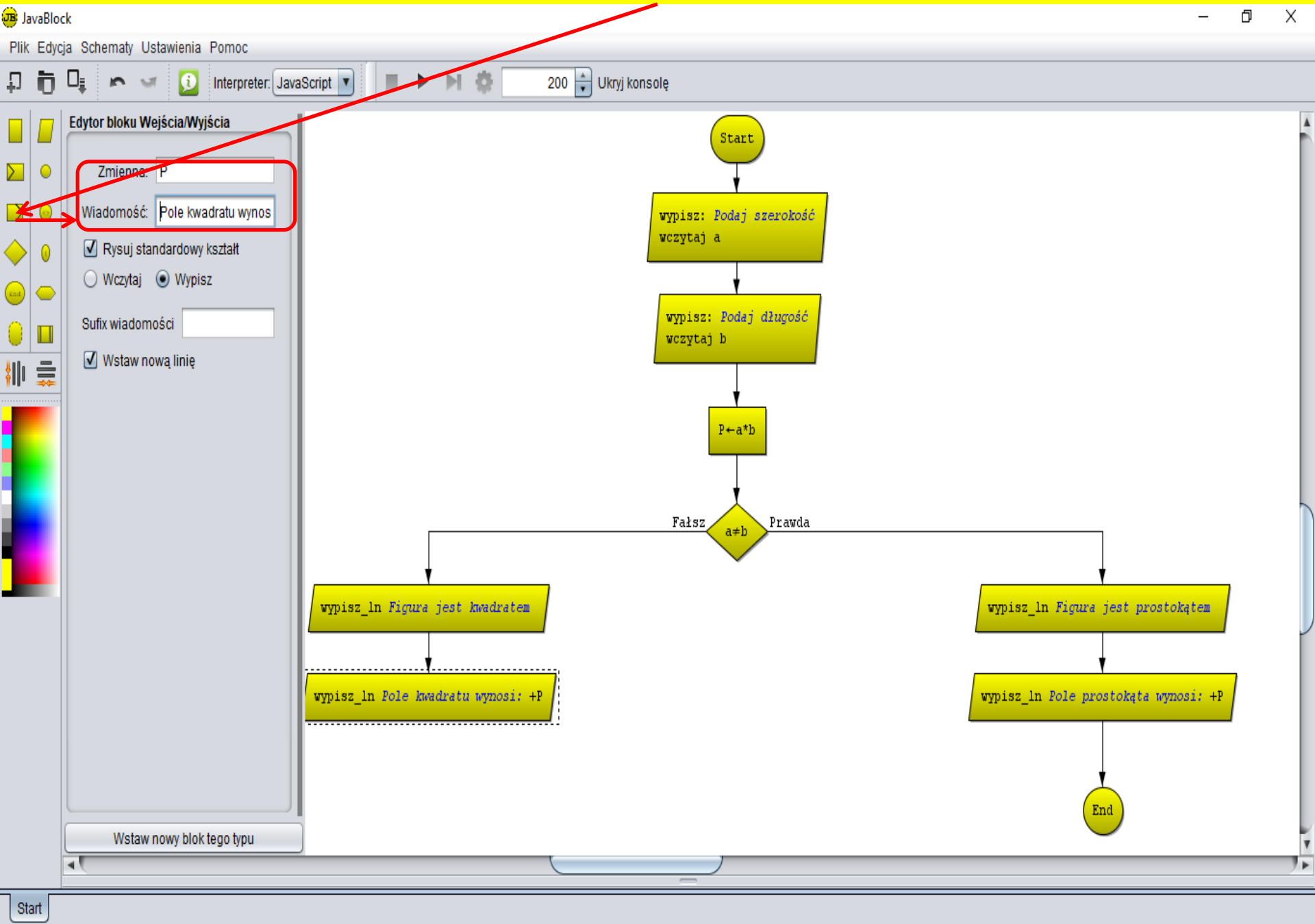
Wstaw blok końca algorytmu.



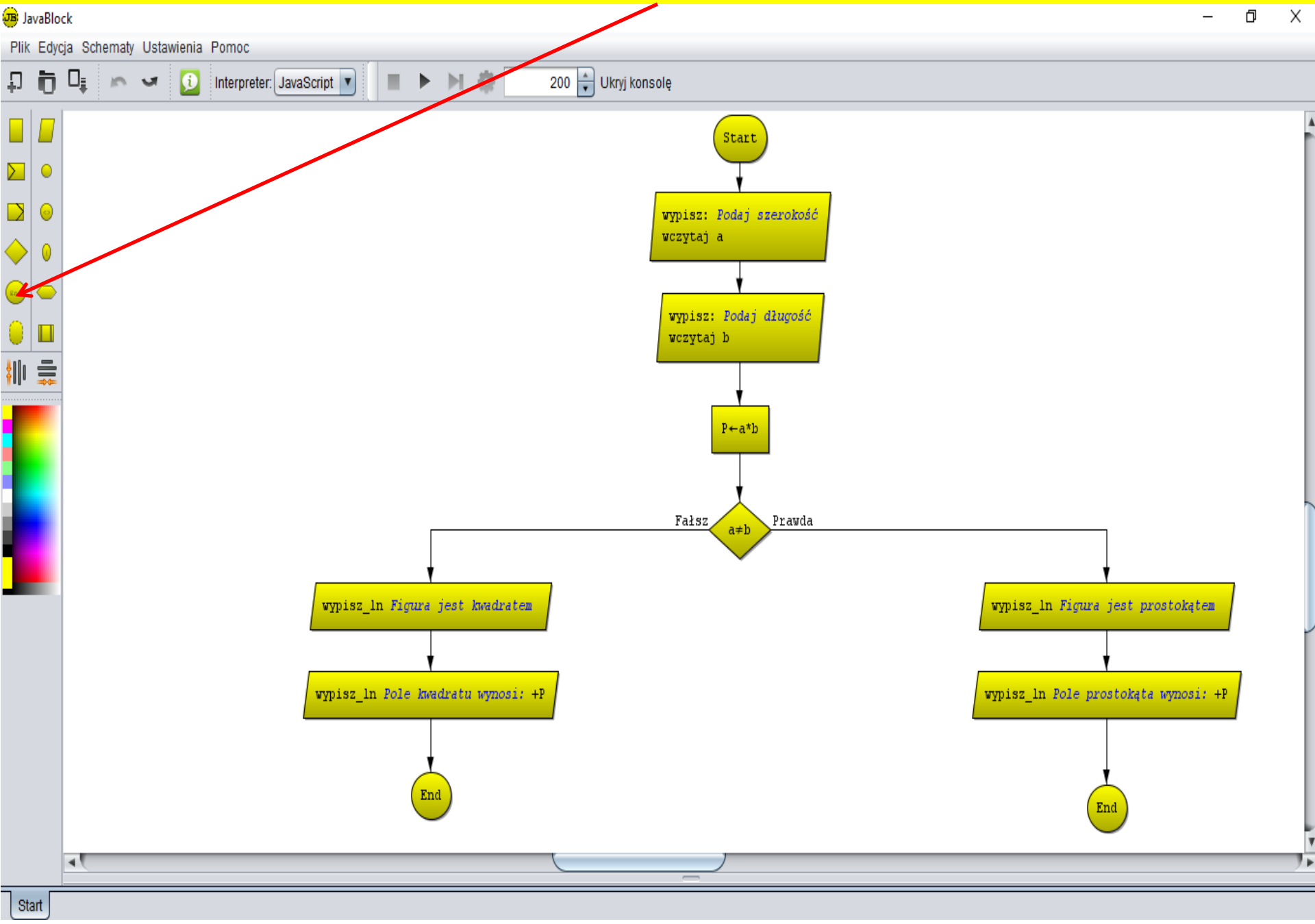
Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.



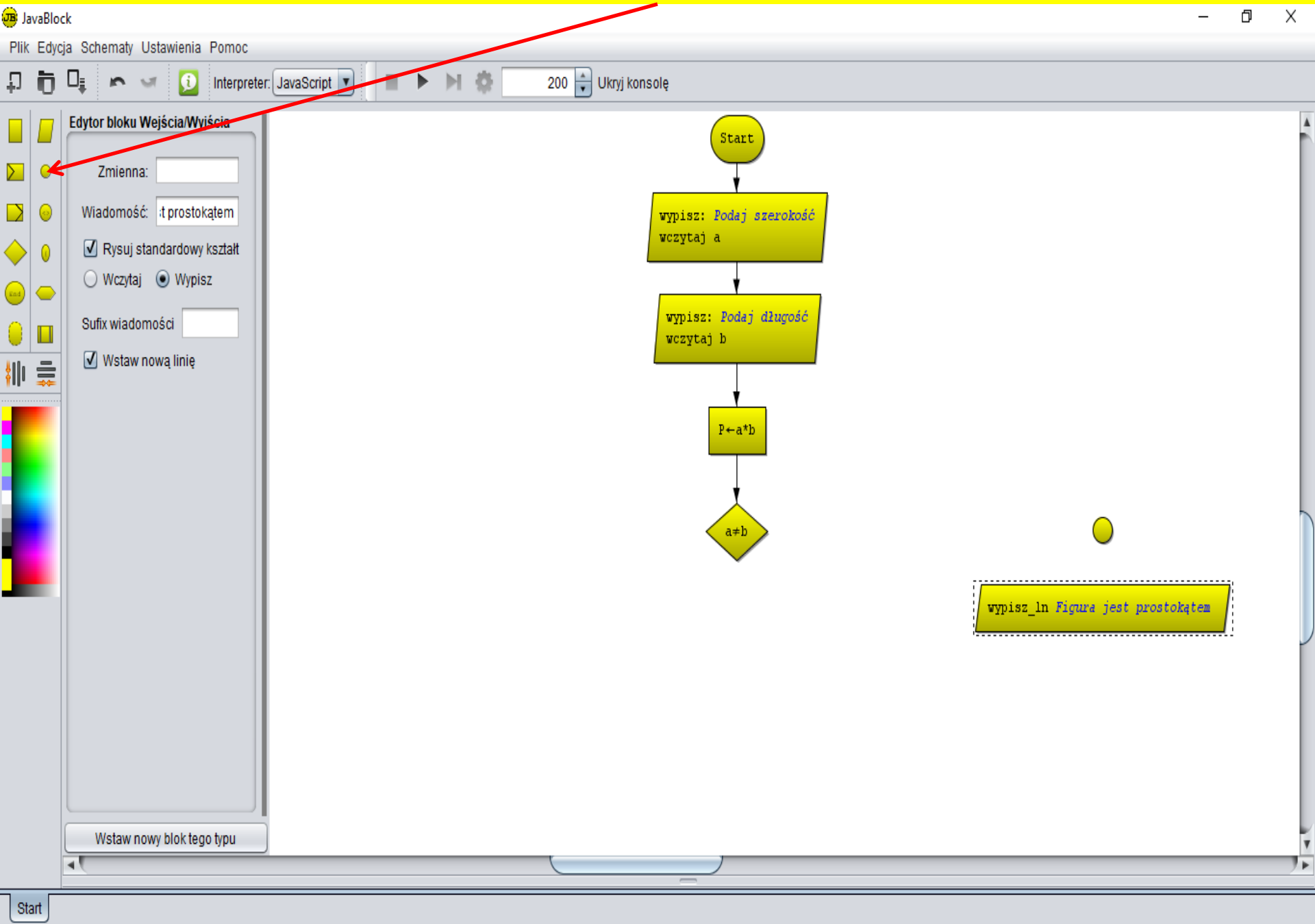
Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.



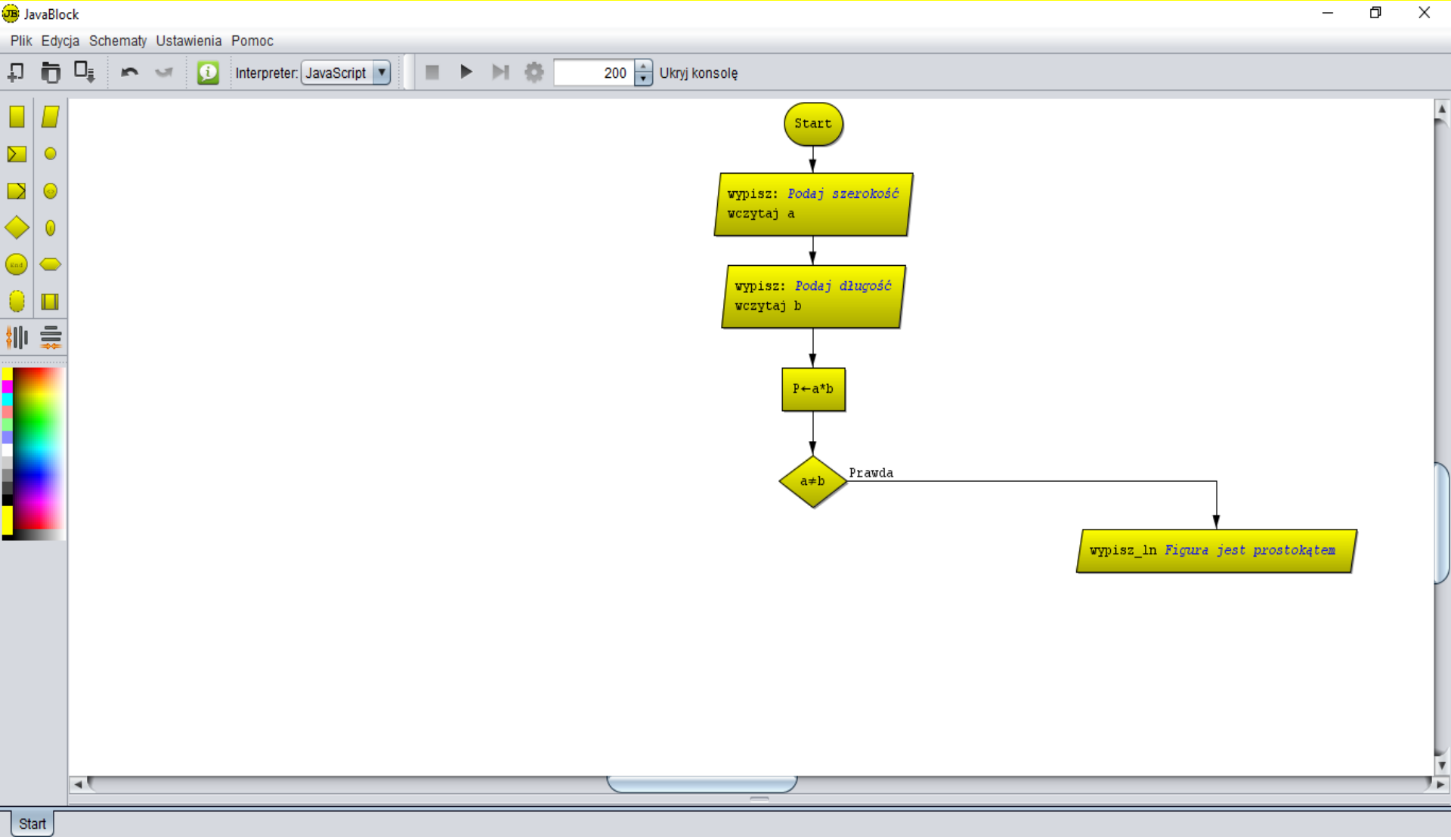
Wstaw blok końca algorytmu.



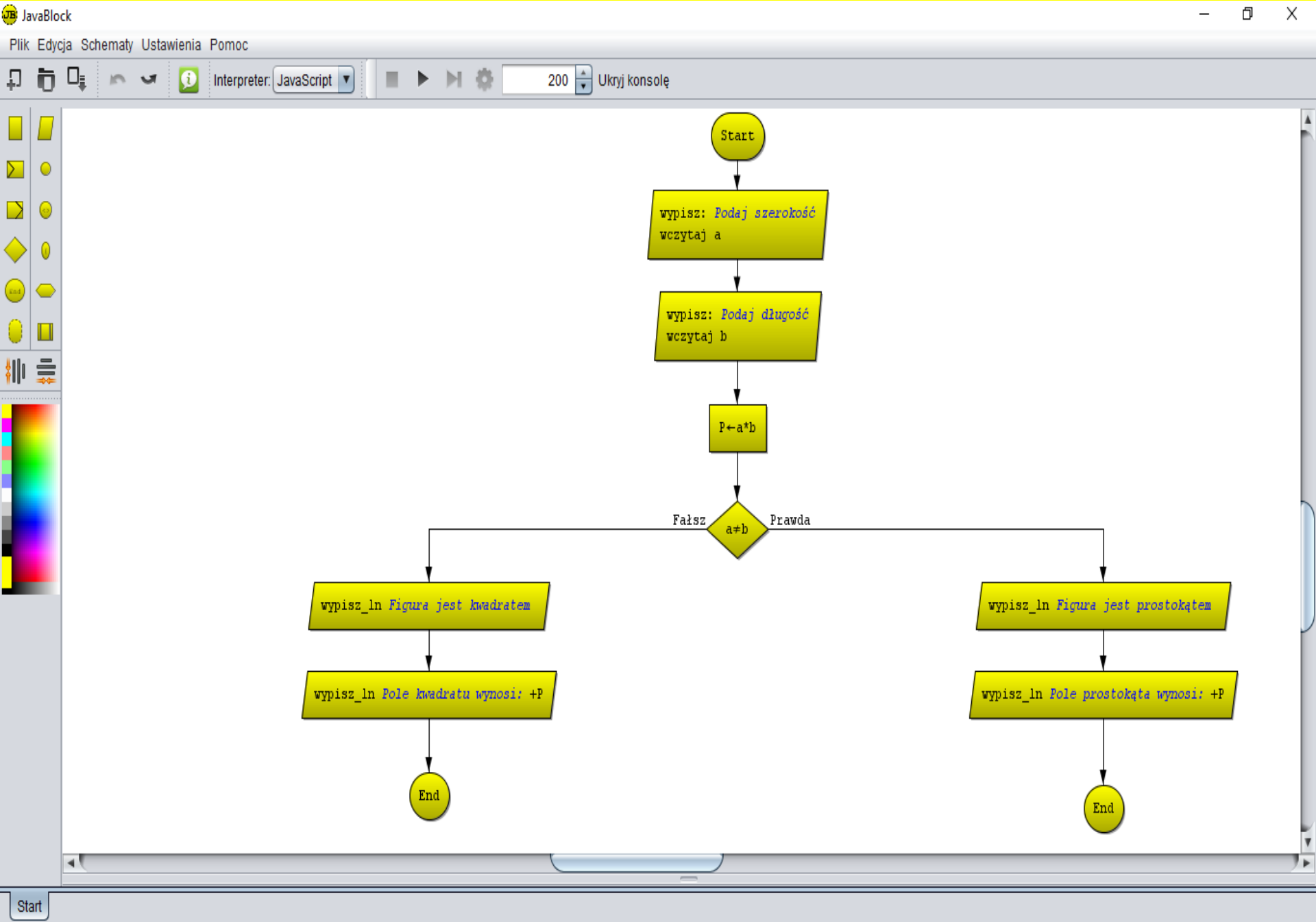
Wstawianie połączeń, linii łamanych („przeskok”).



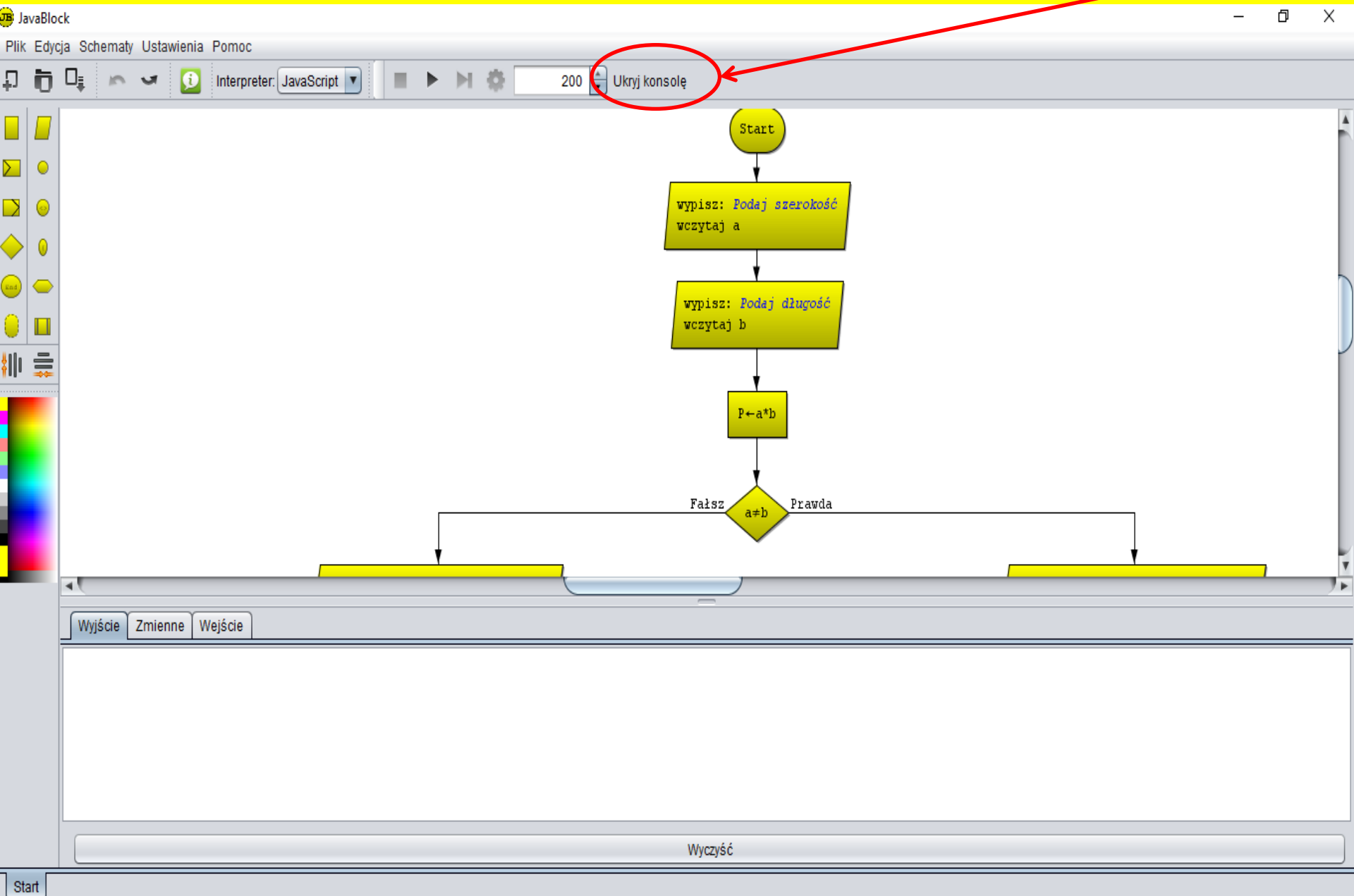
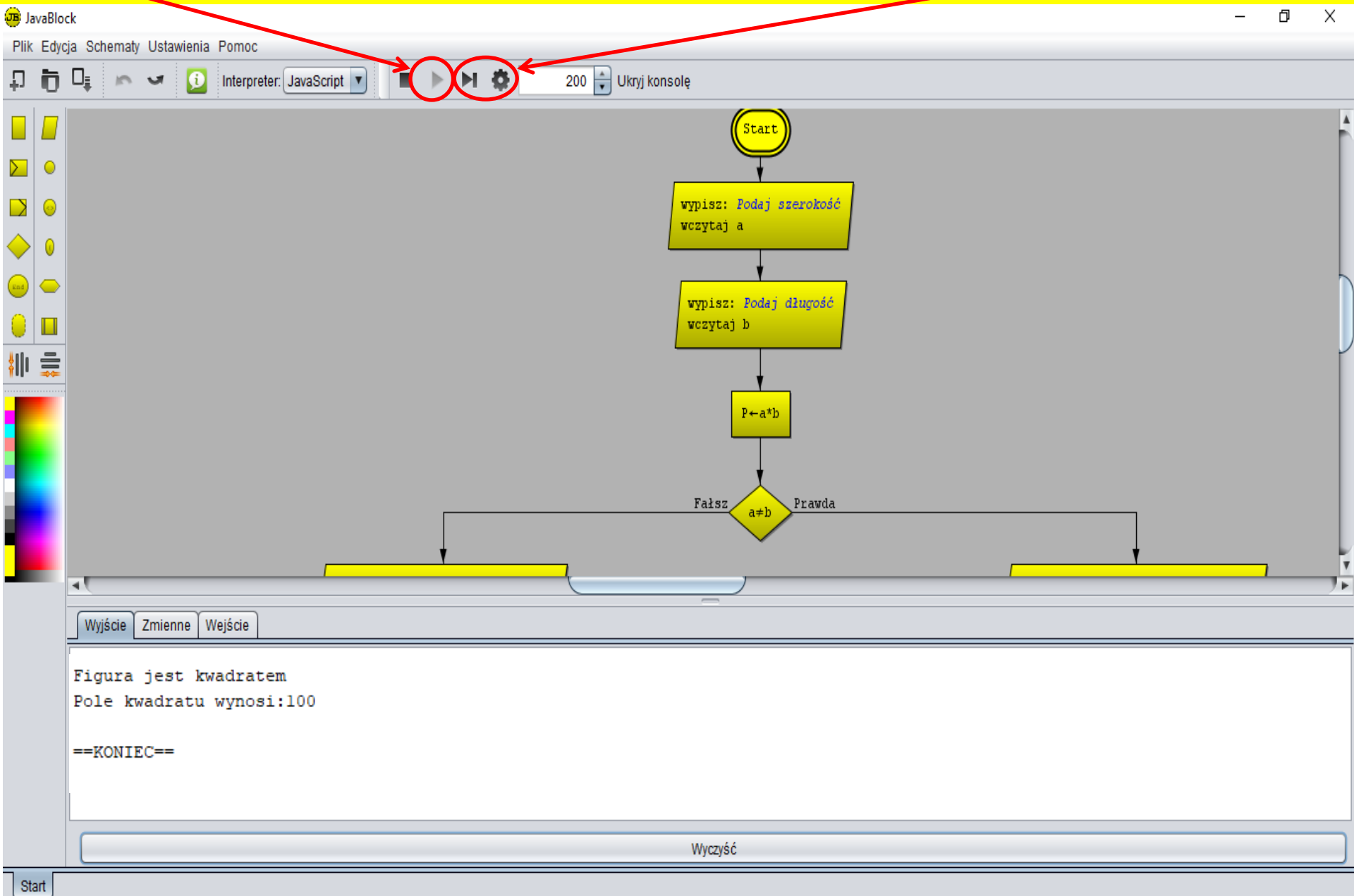
Wstawianie połączeń, linii łamanych („przeskok”): kliknij na bloku decyzyjnym (będzie to początek połączenia), przyciśnij lewy przycisk „ctrl” i kliknij na „przeskoku”, a następnie na bloku wyjścia (będzie to koniec połączenia).



Gotowy algorytm.



Aby zobaczyć, czy algorytm jest poprawnie zrobiony lub jaki jest wynik działania matematycznego kliknij w polecenie „Ukryj konsolę”.



Aby przetestować algorytm jest poprawnie kliknij w przycisk polecenie „Uruchom”, a następnie testowanie „Krokowe” lub „Automatyczne”.