



[M1 Блок 1. Текстовый редактор языка .](#)

[M1 Блок 2. Структура программы .](#)

[M1 Блок 3. Основные математические функции. Моя первая программа.](#)

[M2 Блок 1. Ввод и вывод данных. Форматы вывода. Составление линейных алгоритмов. Комментарии в программе.](#)

[M2 Блок 2. Составление линейных алгоритмов с использованием арифметических операций. Операции div и mod.](#)

[M2 Блок 3. Составление линейных алгоритмов с использованием основных функций.](#)

[M2 Блок 4. Практикум по составлению линейных алгоритмов. Решение прикладных задач.](#)

[M3 Блок 1. Условный оператор. Структура условного оператора .](#)

[M3 Блок 2. Условный оператор. Простые и составные условия.](#)

[M3 Блок 3. Операторные скобки. Составной оператор .](#)

[M3 Блок 4. Оператор выбора.](#)

[M3 Блок 5. Условный оператор. Оператор выбора. Практикум по решению задач на ветвления.](#)

[M4 Блок 1. Алгоритмы с повторениями. Цикл с параметром FOR.](#)

[M4 Блок 2. Алгоритмы с повторениями. Цикл с предусловием WHILE. Цикл с постусловием REPEAT.](#)

[M4 Блок 3. Вложенные циклы.](#)

[M4 Блок 4. Алгоритмы с повторениями. Практикум по решение задач с повторениями.](#)

[M5 Блок 1. Понятие массива. Ввод и вывод элементов массива. Задание массива в разделе констант.](#)

[M5 Блок 2. Одномерные массивы. Поиск элементов в массиве.](#)

[M5 Блок 3. Одномерные массивы. Сортировка элементов массива. Способы сортировки.](#)

[M5 Блок 4. Двухмерные массивы. Ввод и вывод элементов двухмерного массива. Поиск элементов с заданными свойствами.](#)

[M5 Блок 5. Индексы в двухмерном массиве. Главная и побочная диагонали.](#)

[M6 Блок 1. Строки. Типы данных. Стандартные процедуры и функции.](#)

[M6 Блок 2. Строки. Исследование строк. Строки – палиндромы.](#)

[M6 Блок 3. Процедуры преобразования числовых типов в строковые и наоборот. ASCII код символа.](#)

[M7 Блок 1. Файлы. Доступ к файлам. Инициация файла. Стандартные процедуры и функции.](#)

[M7 Блок 2. Файлы. Стандартные процедуры и функции. Работа с несколькими файлами.](#)

[M8 Блок 1. Использование библиотеки CRT. Текстовой вывод на экран.](#)

[M8 Блок 2. Использование библиотеки CRT. Программирование клавиатуры.](#)

[M8 Блок 3. Использование библиотеки CRT. Программирование звукового генератора.](#)

[M8 Блок 4. Разбор игровой программы с использованием библиотеки CRT.](#)

[M8 Блок 5. Разбор игровой программы с использованием библиотеки CRT.](#)

{backbutton}