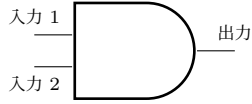


# 論理回路

コンピュータの演算は、次の3つの回路の組み合わせで行われている。

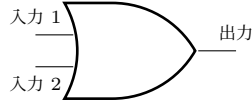
(1)AND 回路



入力 1	入力 2	出力
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

入力が全て1のときにのみ1を出力。

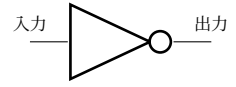
(2)OR 回路



入力 1	入力 2	出力
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

入元に1つでも1があれば1を出力。

(3)NOT 回路



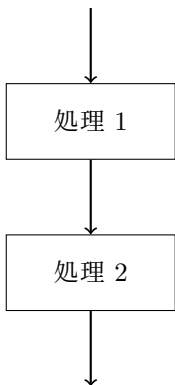
入力	出力
0	1
1	0

入力と反対の結果を出力。

# フローチャート図の見方

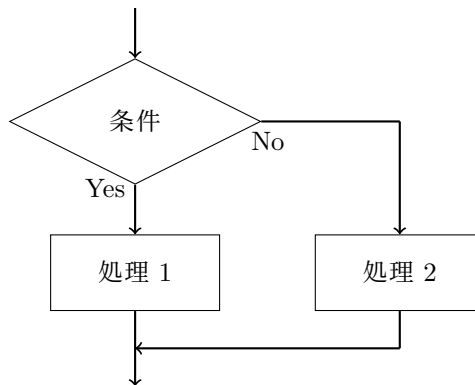
コンピュータアルゴリズムの基本は、以下の3つの構造である。

(1) 順次構造



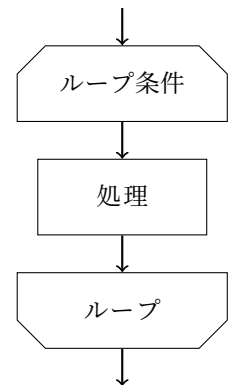
1つの処理の終了後に、次の処理へと移る。

(2) 分岐構造



条件によって処理を選択し、実行する。

(3) 反復構造



条件を満たす間、同じ処理を繰り返し続ける。