



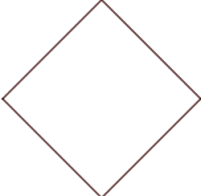


## Flytskjema

Før man skal lage et program bør man tenke grundig gjennom hvordan man tenker å bygge opp programmet. Hvilke deler må programmet inneholde, og hvordan må rekkefølgen på de enkelte delene være? Et flytskjema er til hjelp når man skal lage en oversikt over hva som skal skje fra begynnelse til slutt. Sammenliknet med pseudokode har et flytskjema sin styrke i å visualisere flyten i programmet man skal lage.

I flytdiagrammene er disse fem figurene sentrale.

Figur	Funksjon	Kommentar
	Flytlinje	Viser hvordan de ulike delene av programmet skal henge sammen, rekkefølgen på handlingene.
	Terminal	Viser start og slutt på flytskjemaet.
	Beskjed inn eller ut	Brukeren må reagere på spørsmål eller beskjed, eller brukeren får en tilbakemelding.
	Programmet gjør noe	Her skal programmet for eksempel utføre en bevegelse eller en beregning.
	Valg sant eller usant	Programmet skal undersøke om noe er sant eller usant. Det er alltid ei flytlinje inn i figuren og to ut fra figuren: Ei som viser til hva som skal skje om resultatet er sant og ei som viser til hva som skal skje om resultatet er usant.