

**Алгоритм** - это то же самое, что и программа.

**Алгоритмический язык** (язык программирования) - специальный язык для записи алгоритмов.

**Ветвление** - возможность исполнения разных команд в программе в зависимости от значения условия.

**Выигрышная стратегия** - стратегия игрока, позволяющая ему выиграть при любых действиях противника.

**Зацикливание** - бесконечное повторение одной и той же группы команд при исполнении программы.

**Исполнитель** - устройство для выполнения определенного набора команд.

**Конструкция** - средство для построения программы в алгоритмическом языке. Например: конструкции описания процедуры, повторения и ветвления.

**Логические значения** - возможные значения условий (ИСТИНА и ЛОЖЬ).

**Логические операции** - операции отрицания (НЕ), конъюнкции (И) и дизъюнкции (ИЛИ), позволяющие строить сложные условия из простых.

**Набор команд** - полный список команд Исполнителя (с указанием результата выполнения каждой команды в любом возможном состоянии и ситуаций возникновения ОТКАЗа).

**Невозможность решения задачи** - это понятие относится к задачам, не имеющим решения. Как правило, невозможность решения требует доказательства.

**ОТКАЗ** - состояние, в котором Исполнитель не может выполнить очередную команду программы.

**Параллельное программирование** - программирование одновременной работы нескольких Исполнителей для решения общей задачи.

**Программа** - последовательность действий Исполнителя, записанная на алгоритмическом языке с помощью процедур и конструкций.

**Простая команда** - команда из набора команд Исполнителя.

**Процедура** - программа с именем, оформленная специальным образом.

Процедуры можно вызывать в программах наравне с простыми командами.

**Рекурсия** - вызов процедурой самой себя непосредственно или через другие, промежуточные процедуры.

**Синтаксические правила** - правила записи алгоритмов (программ) на алгоритмическом языке.

**Сложность программы** - число строк в программе.

**Состояние Исполнителя** - полный набор сведений об Исполнителе в некоторый момент выполнения программы.

**Стратегия игры** - принципы поведения игрока в зависимости от действий противника.

**Таблица состояний** - таблица, описывающая состояние Исполнителя после выполнения каждой команды некоторой программы.

**Условие** - сведения о состоянии Исполнителя, которое может быть автоматически проверено.

**Эффективность программы** - число шагов работы Исполнителя при выполнении данной программы. Эффективность программы зависит от начального состояния.