



Úloha č. 3

- Nakreslete vývojový diagram pro určení největšího čísla bez použití cyklů.
Vstup: 4 čísla (např. A, B, C, D).
Výstup: největší číslo ze zadaných.
- *Nepovinné rozšíření úlohy:*
Dle nakresleného vývojového diagramu vytvořte program v prostředí BP.