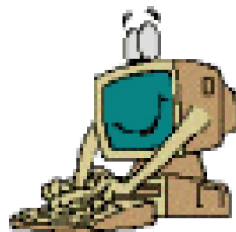


# СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ В ПАСКАЛЕ

В ПАСКАЛЕ

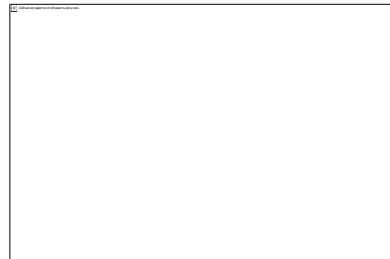


# ПЛАН УРОКА

1. Вид программы на Паскале.
2. Арифметические операции в Паскале.
3. Закрепление материала.

# ПРОГРАММА НА ПАСКАЛЕ

- Программа на языке Паскаль представляет собой текст. В принципе, она может быть написана в любом текстовом редакторе.



# **ВИД ПРОГРАММЫ НА ПАСКАЛЕ**

Программа состоит из 4<sup>х</sup> основных частей:

- 1. Заголовок программы**
- 2. Раздел описаний (соглашения)**
- 3. Исполняемая часть (операторы)**
- 4. Вывод результатов.**

# НА ПАСКАЛЕ

# НА АЛГОРИТМИЧЕСКОМ ЯЗЫКЕ

**PROGRAM** имя программы;

{-----ОПИСАНИЯ -----}

- uses .....
- const .....
- type .....
- var .....
- procedure .....
- function .....

{-----ОПЕРАЦИИ -----}

**BEGIN**

- .....
- .....
- .....

**END.**

**алг** название алгоритма

арг аргументы

рез результаты

**нач**

(тело алгоритма)

**кон**

# СХЕМА ПРОГРАММЫ

## I. Заголовок

**Program** <имя программы>;

## II. Раздел объявлений (описаний)

**Const** имя=значение;

**Var** имя, имя: тип1;  
      имя, имя: тип2;

## III. Тело программы

**Begin**

    операторы

**End.**

# ИМЯ ПРОГРАММЫ ИЛИ ИДЕНТИФИКАТОРЫ

**Идентификаторы** – это имена программ, констант, переменных и других объектов программы

1. Имя должно лаконично отражать сущность объекта.

**S, v, t** - общепринятые обозначения;

2. Длина идентификатора не должна превышать 127 символов, но для Паскаля значимы только первые 63 знака.

3. В запись идентификатора могут входить: цифры, английские буквы и знак подчеркивания, но начинаться он должен с буквы.

4. **SUMMA, SumMA, summa** - для Паскаля одно и то же.

# РАЗДЕЛ ОПИСАНИЙ (СОГЛАШЕНИЯ)

В разделе описаний указываются все объекты, с которыми будет работать программа:

■ **константы,**

■ **переменные,**

- ✓ В разделе `Const` приводятся значения постоянных величин, которые не изменяются при выполнении программы.
- ✓ В разделе `Var` перечисляются типы всех переменных величин, которые могут изменять значения при выполнении программы.



# ТЕЛО ПРОГРАММЫ

```
begin  
    <операторы>  
end.
```

- ✓ В теле программы записываются операторы - отдельные шаги алгоритма.
- ✓ Каждый оператор заканчивается ";"
- ✓ В конце программы, после "end." ставится точка.

**ЗАДАЧА.** по скорости и времени путника определить пройденный им путь.

**Program Rasst;**

{комментарии записывают в фигурных скобках}

**var v,t :integer;**

{объявляем 2 переменные - целые числа}

**Begin**

{тело программы записываем с отступом вправо}

**Write ('введи v и t');**

{печатается приглашение для ввода числа}

**Readln (v, t);**

{запрашиваются с клавиатуры значения для v и t}

**Writeln ('S:=',v\*t);**

{печатается текст "S:=" и результат v\*t}

**Readln**

{задержка в "черном" экране, выход - Enter}

**End.**

**ЗАДАЧА.** по скорости и времени путника определить пройденный им путь.

**Program Rasst;**

var v,t,s :integer;

**Begin**

Write ('введи скорость v в км/час ');

Readln (v);

Write ('введи время t в час ');

Readln (t);

s:=v\*t;

Writeln ('S:=' ,s,'км');

Readln;

**End.**

