

# ОСНОВЫ PASCAL

- 1.АЛФАВИТ ЯЗЫКА ПАСКАЛЬ
- 2.ОПЕРАЦИИ ДЛЯ РАБОТЫ С ЧИСЛАМИ
- 3.ОСНОВНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ
- 4.СТУКТУРА ПРОГРАММЫ
- 5.ОПИСАНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ
- 6.ПРОЦЕДУРА ВВОДА ДАННЫХ
- 7.ПРОЦЕДУРА ВЫВОДА ДАННЫХ НА ЭКРАН

# 1.АЛФАВИТ

1) латинские буквы;

2) цифры от 0 до 9;

3) спец. знаки(+, -, скобки, точка, запятая и др.);

4) служебные слова.



## 2.ОПЕРАЦИИ ДЛЯ РАБОТЫ С ЧИСЛАМИ

- 1) Умножение - \*
- 2) Деление - /
- 3) Сложение - +
- 4) Вычитание - -
- 5) Деление нацело - **div**
- 6) Остаток от деления - **mod**



# 3. ОСНОВНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ

- $\text{Cos}(X)$  - КОСИНУС
- $\text{Sin}(X)$  - СИНОС
- $\text{Ln}(x)$  – НАТУРАЛЬНЫЙ  
ЛОГАРИФМ
- $\text{Abs}(X)$  – МОДУЛЬ ЧИСЛА
- $\text{Sqr}(X)$  – КВАДРАТ ЧИСЛА
- $\text{Sqrt}(X)$  – КОРЕНЬ  
КВАДРАТНЫЙ



## 4.СТУКТУРА ПРОГРАММЫ

program **ИМЯ ПРОГРАММЫ;**  
var **ОПИСАНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ;**  
begin **НАЧАЛО ПРОГРАММНОГО**  
**БЛОКА**

**ПРОГРАММА**

end. **КОНЕЦ ПРОГРАММЫ**



## 5. ОПИСАНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ

```
var x,y:real;
```

```
var x,y: integer ;
```



## 6.ПРОЦЕДУРА ВВОДА ДАнных

**read**(СПИСОК ИМЕН);

ИЛИ

**readln**(СПИСОК ИМЕН);



## 7.ПРОЦЕДУРА ВЫВОДА ДАННЫХ НА ЭКРАН

**Write(x);** – выводит на экран значение переменной x

**Write('text');** – выводит на экран значение переменной текст “text”

**WriteIn(x);** - с переводом курсора на следующую строку





# Общий вид условного оператора

Полная форма условного оператора:

**if**<условие> **then**<оп\_1> **else**<оп\_2>

Неполная форма условного  
оператора:

**if** <условие> **then** <оператор>

!

Перед **else** знак «;» не ставится.

## цикл-ПОКА

**while** <условие> **do** <оператор>

## цикл-ДО

**repeat** <оп1; оп2; ...; > **until** <условие>

## цикл - ДЛЯ

(цикл с параметрами )

**for** <параметр>:=<начальное\_значение>  
**to** <конечное\_значение> **do** <оператор>