

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”

WriteLn(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>