

Оператор присваивания.

В Паскале в качестве оператора присваивания служит пара символов **:=**.

Формат оператора:

<идентификатор>:=<выражение>;

В качестве выражения может быть использовано:

<идентификатор>:=<числовая константа>;

<идентификатор>:=<символьная константа>;

<идентификатор>:=<строковая константа>;

<идентификатор>:=<числовая переменная>;

<идентификатор>:=<символьная переменная>;

<идентификатор>:=<строковая переменная>;

<идентификатор>:=<арифметическое выражение>;

Принцип действия оператора присваивания:

Идентификатору стоящему слева от знака присваивания значение специального выражения стоящего справа от знака присваивания.

Составить алгоритм для нахождения периметра прямоугольника, если длина его сторон вводится с клавиатуры.

```
Program Perimetr;  
var a,b,P : integer;  
begin  
  writeln('Введите значение ваших сторон',  
a,b);  
  readln(a,b);  
  P:=(a+b) *2;  
  writeln('периметр прямоугольника =', P);  
end.
```

Записать! Составной оператор.

Составной оператор – это последовательность произвольных операторов программы, заключённая в операторные скобки **Begin...End.**

Begin

<оператор 1>;

<оператор 2>;

<оператор 3>;

...

...

<оператор N>;

End.

Записать! Составной оператор.

Составной оператор – это последовательность произвольных операторов программы, заключённая в операторные скобки *Begin...End*.

В составной оператор может быть вложен и другой составной оператор.

Begin

<оператор 1>;

<оператор 2>;

<оператор 3>;

...

<оператор N>;

Begin

<оператор 1>;

<оператор 2>;

<оператор 3>;

...

<оператор N>;

End;

End.

Записать в тетрадь и проверить в паскале! Пример №2:

Составить алгоритм для вычисления значения
выражения $y=5x^2+16x-29$

```
Program Prim_3;  
var y,x : integer;  
begin  
writeln(x);  
readln(x);  
y:=5*sqr(x)+16*x-29;  
writeln(y);  
readln  
end.
```

Д.3. Написать программу для вычисления значений функции, при целых аргументах

$$y = \frac{x^2 + ab}{\sqrt{a^2 + b^2 + 1}}$$

Даю подсказку как расписать формулу.

Программу пишем САМОСТОЯТЕЛЬНО.

```
y:=(sqr(x)+a*b)/(sqrt(sqr(a)+sqr(b)+1));
```