

# Выводим сообщение на экран

9 класс

Урок №2

# Паскаль.

## Сохранение программы.

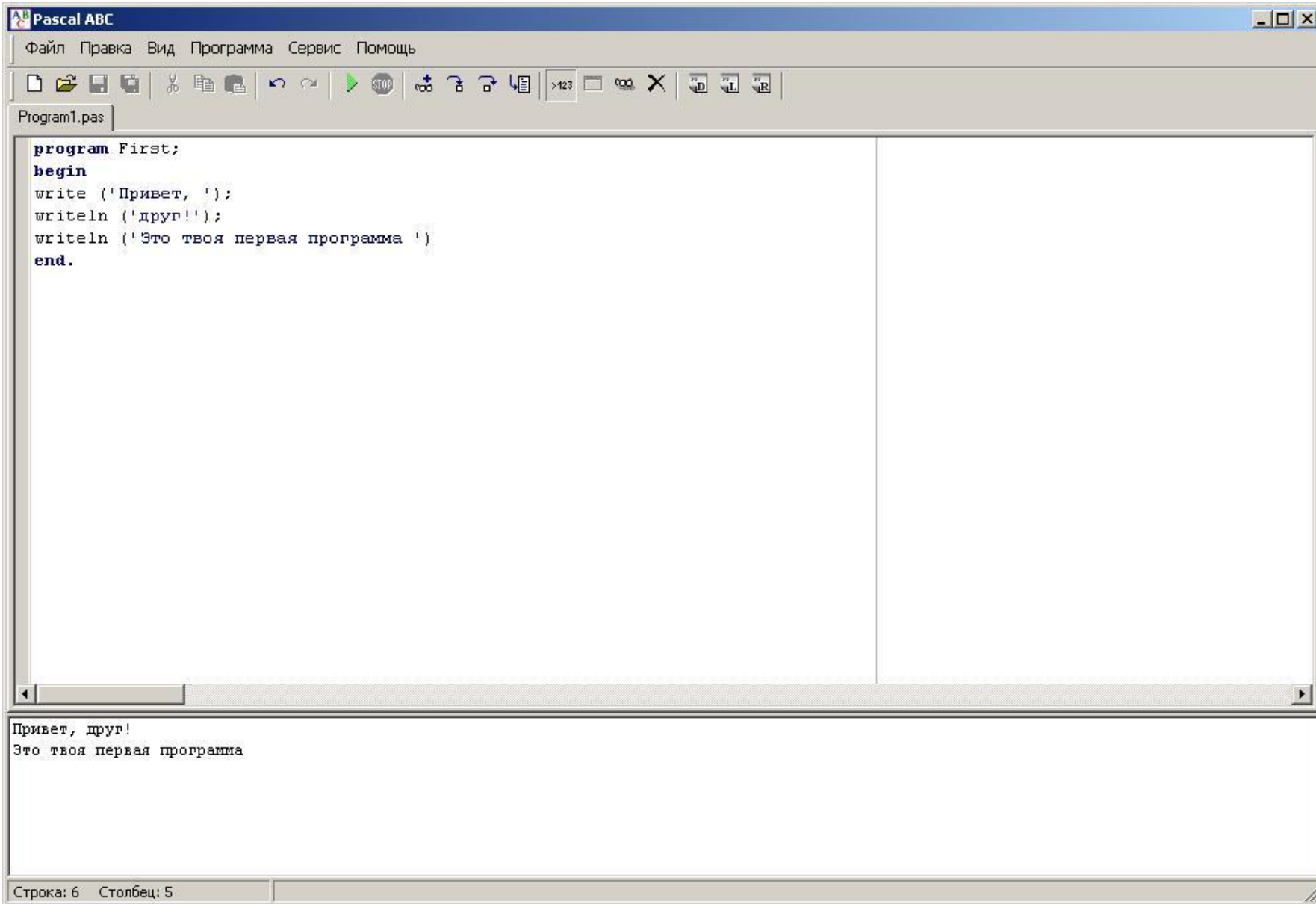
## Выход из среды Паскаль

### Замечание:

Компилятору языка Паскаль безразлично, какие буквы вы используете при наборе программы: строчные или заглавные.

При написании текста программы вы можете свободно вставлять пробелы и перевод строки между независимыми операторами. Но при этом позаботьтесь о том, чтобы вашу программу было легко читать!

- Щёлкните на значке Паскаль ABC.
  - Вы увидите следующие элементы:
    - Главное меню
    - Окно редактирования
    - Окно выполнения программы
- Перейдите в окно редактирования и наберите текст программы.
  - В окне редактирования изменять текст программы можно также как в текстовом редакторе
- Сохраните программу в файле на диске.
  - В главном меню выберите **Файл**
  - В раскрывшемся меню **Файл** выберите команду **Сохранить как...** (откроется окно папок)
  - В поле ввода введите имя, под которым собираетесь сохранить файл
- Выполнение программы. Просмотр результатов работы программы.
  - В главном меню выберите **Программа**
  - В раскрывшемся меню **Программа** выберите команду **Выполнить**
  - В окне выполнения программы просмотрите результаты работы программы. Если результат вас не удовлетворяет, вернитесь к редактированию текста программы.
- Выход из среды Паскаль.
  - В главном меню выберите **Файл**
  - В раскрывшемся меню **Файл** выберите команду **Выход**



# Первая программа.

## Пример 1.1

**Совет:** Внимательно читайте комментарии, они находятся в фигурных скобках {}.

**Замечание:** Точка с запятой должна ставиться при перечислении инструкций. На последнем операторе **Writeln** перечисление заканчивается, поэтому мы не поставили «;».

**Program First;** {Заголовок программы. Program – служебное слово; First – имя нашей программы, его мы придумываем сами. В конце стоит «;». При перечислении инструкций Паскаля между ними нужно ставить «;».

Дальше идёт тело программы. Оно всегда начинается со слова **Begin**}

**Begin** {Здесь в конце строки нет точки с запятой. Следующая команда, или оператор, выводит слово «Привет» на экран; после вывода курсор остаётся на той же строке в конце текста; текст для вывода всегда заключается в апострофы.}

**Write ('Привет, ');** {В конце обязательно «;». }

{Следующий оператор выведет на экран слово «Друг!» и переведёт курсор на следующую строчку, т.к. символы «\n» в операторе **Writeln** означают «line» – по-английски «строка»}

**Writeln ('Друг!');**

**Writeln ('Это твоя первая программа')** {Здесь в конце строки не обязательно ставить «;», т.к. это последний оператор. Проще говоря, перед **end** «;» можно не ставить}

**End.** {Словом **end** заканчивается тело программы; в конце обязательно стоит точка}

**Задание:**

- Добавить в сообщение строчку «Как тебя зовут?»»