

Организация диалога в среде программирования Паскаль



Практическая работа



Цель: развитие навыка создания простейших диалоговых программ на языке программирования Паскаль

- **планируемые образовательные результаты:**
Предметные – развитие умения применять операторы ввода -вывода данных различного типа.
- *Метапредметные* – развитие алгоритмического мышления; умения записи простых последовательностей действия на формальном языке; развитие творческих способностей.
- *Личностные* – представление о программировании как сфере возможной профессиональной деятельности.

Прочитайте сказку

- Однажды в лесу я встретила страшное чудовище по имени Карбаш. У него было 3 головы, 17 хвостов. Чудовище громко рычало. С испугу я прыгнула на 15, 5 метров в сторону и убежала

- Однажды в лесу я встретила страшное чудовище по имени Карбаш. У него было 3 головы, 17 хвостов. Чудовище громко рычало. С испугу я прыгнула на 15, 5 метров в сторону и убежала

Однажды в лесу я встретила страшное чудовище по имени Карбаш. У него было 3 головы 17 хвостов. Чудовище громко рычало. С испугу я прыгнула на 15, 5 метров в сторону и убежала

Подсчитать количество переменных

5

Определить их тип и обозначение

2 символьные (Строковые) – string

2 целые – integer

1 вещественная - real

Придумать имена переменным

1) Имя страшилища – name

2) Издаваемый звук – zvuc

3) Количество голов – a

4) Количество хвостов – b

5) Величина прыжка - c

**Однажды в лесу я
встретила
страшное чудовище
по имени Карбаш. У
него было 3 головы,
17 хвостов.
Чудовище громко
рычало. С испугу я
прыгнула на 15, 5
метров в сторону и
убежала**

```
Program sczsa;  
Var Name, Zvuc: String;  
    A, B: Integer;  
    C: real;  
BEGIN  
WriteLn('Придумай имя для страшилища');  
ReadLn(Name);  
WriteLn('Назови целое число до 4');  
ReadLn(A);  
WriteLn('Назови целое число до 20');  
ReadLn(B);  
WriteLn('Придумай глагол, характеризующий звук  
(среднего рода в прошедшем времени)');  
ReadLn(Zvuc);  
WriteLn('Назови любое дробное число');  
ReadLn(C);  
WriteLn('Однажды в лесу я встретила страшное чудовище  
по имени ', Name, '. У него было ', A, ' головы и ', B, '  
хвостов. Чудовище громко ', Zvuc, '. С испугу я прыгнула на  
, C, ' метра в сторону и убежала.');
```

END.

Практическое задание



- Изучите презентацию
- Придумайте собственную сказочную историю.
- При организации диалога используйте не менее 6-ти переменных всех изученных на предыдущих уроках типов.