Организация диалога в среде программирования Паскаль

Практическая работа

Учитель ГБОУ гимназии № 402
Лимаренко О.В.

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 scazca;
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.