Как можно задать значение переменной?

Оператор присваивания

Структура оператора присваивания:

<идентификатор>**:=** <выражение>;

Куда?
(в какую переменную)

Оператор присваивания

Что?
(какое значение)

Выражение – синтаксическая единица языка, определяющая способ вычисления некоторого значения.

Выражения

Арифметические

Логические

Арифметические выражения

В **арифметических выражениях** могут использоваться числа, числовые переменные, математические функции, арифметические операции, круглые скобки.

Порядок выполнения действий определяется также как в математике: сначала в скобках, затем умножение или деление, сложение или вычитание.

Арифметические операции

Знак	Действие	Тип данных	Тип результата
+	сложение	целый, вещественный	целый, вещественный
-	вычитание	целый, вещественный	целый, вещественный
*	умножение	целый, вещественный	целый, вещественный
/	деление	целый, вещественный	вещественный, вещественный
div	деление нацело	целый	целый
mod	остаток от деления	целый	целый

Задание: заполните таблицу

Выражение	Результат
5*2	
-1.5*4	
5/2	
5 div 2	
2 div 3	
5 mod 2	
-7 mod 2	
6 mod 3	

Правила записи арифметических выражений

1. Знак умножения обязательно записывается. Пример: 2*a, x*4.
2. Двухэтажные выражения, верхние и нижние индексы не допустимы. Пример:

$$\frac{a_1 x - x^3}{1 + 2x^2} - \frac{3}{5}$$

На Паскале записывается так:
(a1*x - x*x*x)/(1+2*x*x) – 3/5

3. Число открывающих и закрывающих скобок должно быть равным.

Замечание

Целой переменной присвоить **вещественное** значение НЕЛЬЗЯ, а **вещественной** - **целое** МОЖНО.

Замечание

Целой переменной присвоить **вещественное** значение НЕЛЬЗЯ, а **вещественной** - **целое** МОЖНО.

A := B

Целое

Вещественное

Замечание

Целой переменной присвоить **вещественное** значение НЕЛЬЗЯ, а **вещественной** - **целое** МОЖНО.

A := B

Вещественное

Вещественное

Целое

Пример:

***Задача**: Найти значение выражения 2а – 5 при а=-1; 0; 2.*

Программа:

```
PROGRAM   … ;
  VAR  a, x: INTEGER;
BEGIN
  a:=-1;
  x:=2*a-5;
  WRITELN (x);
END.
```

1.Запустите программу, посмотрите результат.

2. Измените значение переменной а на 0.

3. Повторить пункт 1 и т.д.

Напишите программу на компьютере в Паскале и получите ответы, которые продемонстрируйте учителю.