



ПРОГРАММИРОВАНИЕ ЛИНЕЙНЫХ АЛГОРИТМОВ

НАЧАЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

8 класс

Числовые типы данных

Стандартные функции языка Паскаль:

Функция	Назначение	Тип аргумента	Тип результата
$\text{abs}(x)$	Модуль x	integer, real	Такой же, как у аргумента
$\text{sqr}(x)$	Квадрат x	integer, real	Такой же, как у аргумента
$\text{sqrt}(x)$	Квадратный корень из x	integer, real	real
$\text{round}(x)$	Округление x до ближайшего целого	real	integer
$\text{int}(x)$	Целая часть x	real	integer
$\text{frac}(x)$	Дробная часть x	real	real
random	Случайное число от 0 до 1	-	real
random(x)	Случайное число от 0 до x	integer	integer

Целочисленный тип данных

Операции над целыми числами в языке Паскаль:

Операция	Обозначение	Тип результата
Сложение	+	integer
Вычитание	-	integer
Умножение	*	integer
Получение целого частного	div	integer
Получение целого остатка деления	mod	integer
Деление	/	real

Пример простой линейной программы

на языке Паскаль

Написать программу запрашивающую высоту дома h (в метрах), ускорение свободного падения g и вычисляющую время падения мяча t (в секундах) с

крыши этого дома по формуле: $t = \sqrt{\frac{2h}{g}}$.

```
program xx;  
  var h, g, t: real;  
begin  
  writeln ('Введите высоту дома и  
           ускорения свободного  
падения');  
  readln (h, g);  
  t:=sqrt(2*h/g);  
  writeln ('Время падения равно ', t);  
end.
```

Пояснения к программе

program – служебное слово, имя программы: xx (может бы другим)

var - описание переменных (**выписываем ВСЕ буквы которые есть в формуле**), тип **real** означает все реальные числа (используем тогда, когда есть деление, дроби и корень в остальных случаях

integer

begin - служебное слово начало программы

writeln – оператор вывода (то что видно на экране ПК)

readln (ввод того, что дано (h, g))

$t:=\text{sqrt}(2*h/g)$ – формула, которую вычисляем на языке Паскаль (sqrt – означает корень, см. слайд 2)

writeln – оператор вывода (запись ответа на экране ПК)

end.- конец программы (**точка в конце обязательна!!!**)

В конце каждого оператора **;** (кроме **begin** и можно не ставить в предпоследней строке перед **end**)