



PASCAL

Языки программирования – это формальные языки, предназначенные для записи алгоритмов, исполнителем которых будет компьютер

Записи алгоритмов на языках программирования называются программами



Никлаус Вирт (15 февраля 1934 г)



Блез Паскаль (19 июня 1623 г –
19 августа 1662 г)

Алфавит – это набор допустимых символов, которые можно использовать для записи программы

- ✓ Латинские прописные буквы (A, B, C ...)
- ✓ Латинские строчные буквы (a, b, c ...)
- ✓ Арабские цифры (1, 2, 3 ...)
- ✓ Специальные символы (знак подчеркивания, знаки препинания, квадратные и фигурные скобки, знаки арифметических операций и тд)

:= (знак операции присваивания)

>= и <=

| | |
|-------|-----------|
| and | и |
| array | массив |
| begin | начало |
| do | выполнить |
| else | иначе |
| for | для |
| if | если |
| of | из |
| or | или |

| | |
|-----------|-----------------------|
| procedure | процедура |
| program | программа |
| repeat | повторить |
| then | то |
| to | до (увеличивая до) |
| until | до (до тех пор, пока) |
| var | переменная |
| while | пока |

| название | обозначение | допустимые значения | область памяти |
|---------------|-------------|---|-------------------|
| Целочисленный | integer | -32768 ... 32768 | 2 байта со знаком |
| Вещественный | real | $2,9 \cdot 10^{-39}$... $1,7 \cdot 10^{+38}$ | 6 байтов |
| Символьный | char | произвольный символ алфавита | 1 байт |
| Строковый | string | Последовательность символов длиной меньше 255 | 1 байт на символ |
| Логический | boolean | True и false | 1 байт |

| | |
|----------------|---|
| Var | program <имя программы>; |
| I, j: integer; | const <список постоянных значений>; |
| x: real; | var <описание используемых переменных>; |
| a: char; | begin <начало программного блока> |
| | <оператор 1>; |
| | <оператор 2>; |
| | ... |
| | <оператор n> |
| | end. |

Операторы — языковые конструкции, с помощью которых в программах записываются действия, выполняемые над данными в процессе решения задачи

<имя переменной> := <выражение>

a:=10;
b:=5;
s:=a+b

