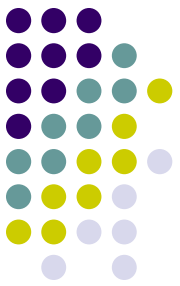


# Инструкция присваивания. Вывод информации на экран.

---

Лекция №3





# Инструкция присваивания.

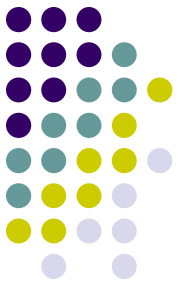
- ❖ Инструкция присваивания ( $:=$ ) используется для изменения значений переменных, в том числе и для вычислений по формулам;
- ❖ Тип выражения, находящегося в правой части инструкции присваивания, должен соответствовать типу переменной, имя которой стоит слева.
- ❖ Type miss match – ошибка несоответствия типов.



## Задание №10

Запишите инструкцию, которая присваивает переменной **x** значение -1,5.

**$x := -1,5$**



# Задание №11

Запишите инструкцию, которая присваивает переменной **summa** нулевое значение

```
summa:=0
```



## Задание №12

Запишите инструкцию, которая увеличивает на единицу значение переменной  $n$

$n := n + 1$



## Задание №13

Запишите в виде инструкции присваивания формулу вычисления значения функции

$$y = -2,7x^3 + 0,23x^2 - 1,4$$

$$y := -2,7 * x * x * x + 0,23 * x * x - 1,4$$

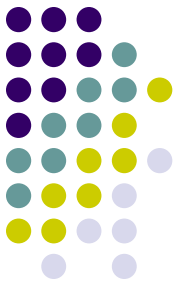


## Задание №14

Запишите в виде инструкции присваивания формулу вычисления объёма полного цилиндра.

$$v = \pi \cdot h \cdot (r_1^2 - r_2^2)$$

$$v:=\text{pi}*h*(r1*r1-r2*r2)$$



## Задание №15

Запишите в виде инструкции присваивания формулу вычисления сопротивления электронной цепи, состоящей из двух параллельно соединенных резисторов

$$r = \frac{r_1 \cdot r_2}{r_1 + r_2}$$

$$r:=r1*r2/(r1+r2)$$



# Вывод информации на экран.



- ❖ Инструкция `write` и `writeln` предназначены, для вывода на экран монитора сообщений и значений переменных;
- ❖ Ода инструкция `write` (`writeln`) может вывести на экран значения нескольких переменных и (или) несколько сообщений;
- ❖ Инструкция `writeln` без параметров переводит курсор в начало следующей строки экрана.

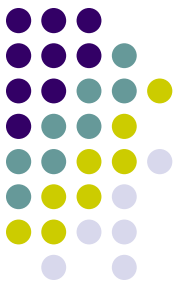


## Задание №16

Написать программу, которая выводит на экран Ваше имя и фамилию.

```
Program FIO; {мое имя и фамилия}  
Begin  
Write ('Имя и фамилия');  
Readln;  
End.
```

Сохраните программу в файле с именем **16\_класс\_буквагруппа.**



## Задание №17

Написать программу, которая выводит на экран четверостишие:

**Унылая пора! Очей очарованье!  
Приятна мне твоя прощальная краса –  
Люблю я пышное природы увяданье,  
В багрянец и золото одетые леса.**

**А.С.Пушкин**

Сохраните программу в файле с именем  
**17\_класс\_буквагруппа.**

# Задание №18



Написать программу  
переменной **a=4.2789**

вывода

значений

Сохраните программу в файле с именем  
**18\_класс\_буквагруппа.**



## Задание №19

Используя задачу №18 определите, что делают инструкции:

```
Write (a);
```

```
Writeln ('a');
```

```
Writeln (a:1:1, ' ', a:3:1, ' ', a:1:3);
```

# Домашнее задание

- Инструкция присваивания.
- Вывод информации на экран.

