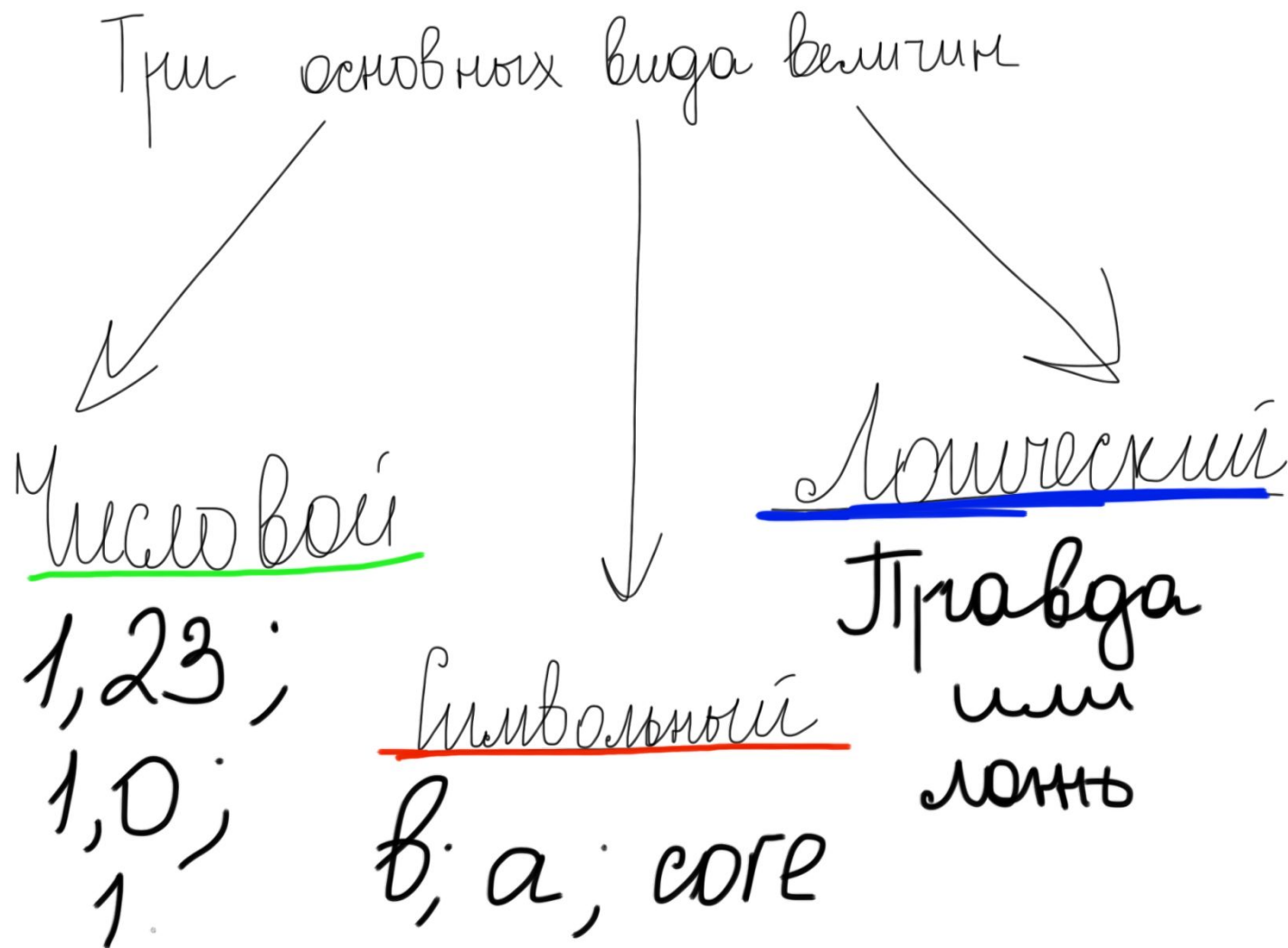


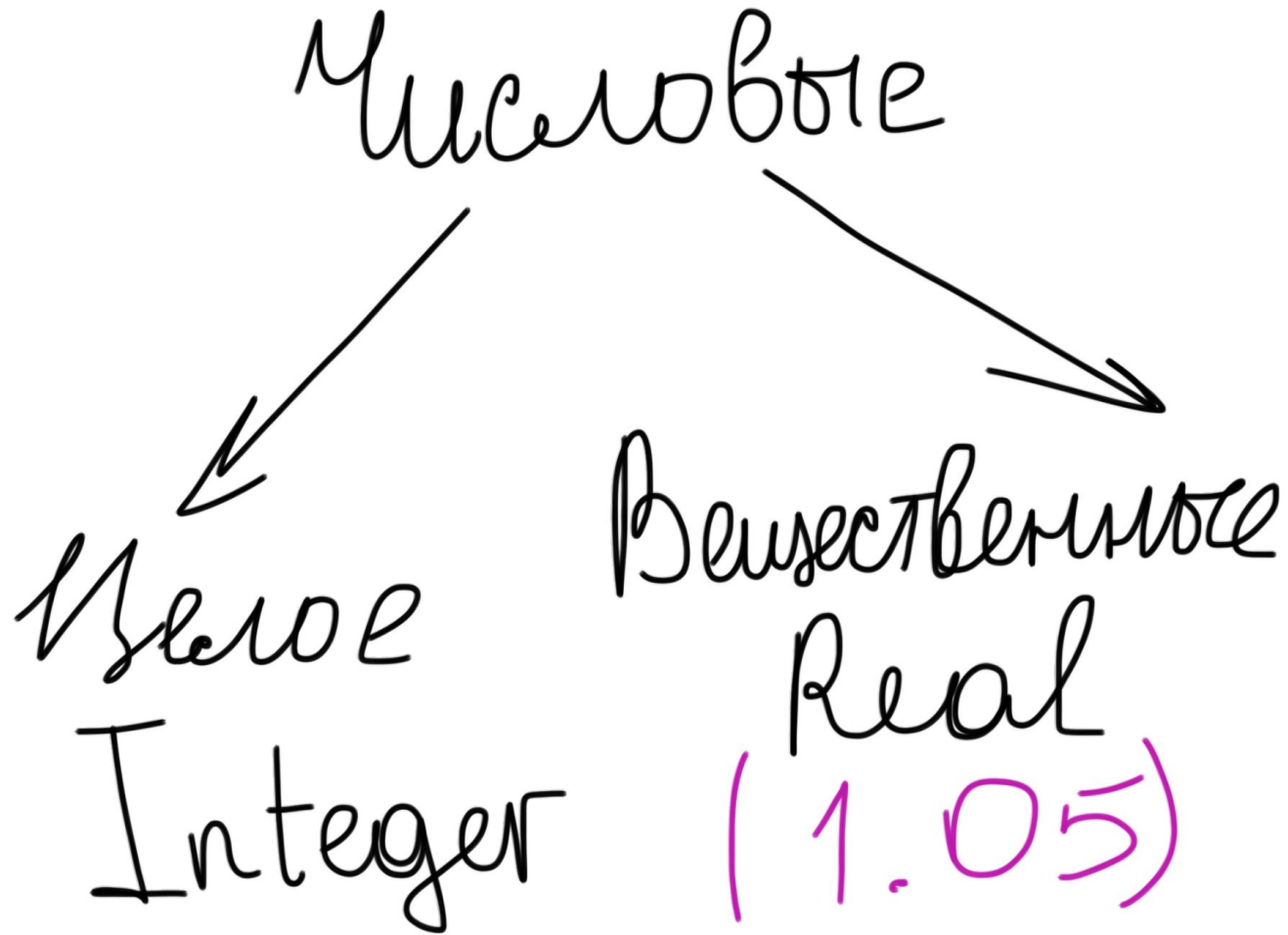


Урок 3. Первая программа в Pascal.

“Hello, World на
Pascal”

Величина — это отдельный информационный объект, хранящийся в памяти компьютера.



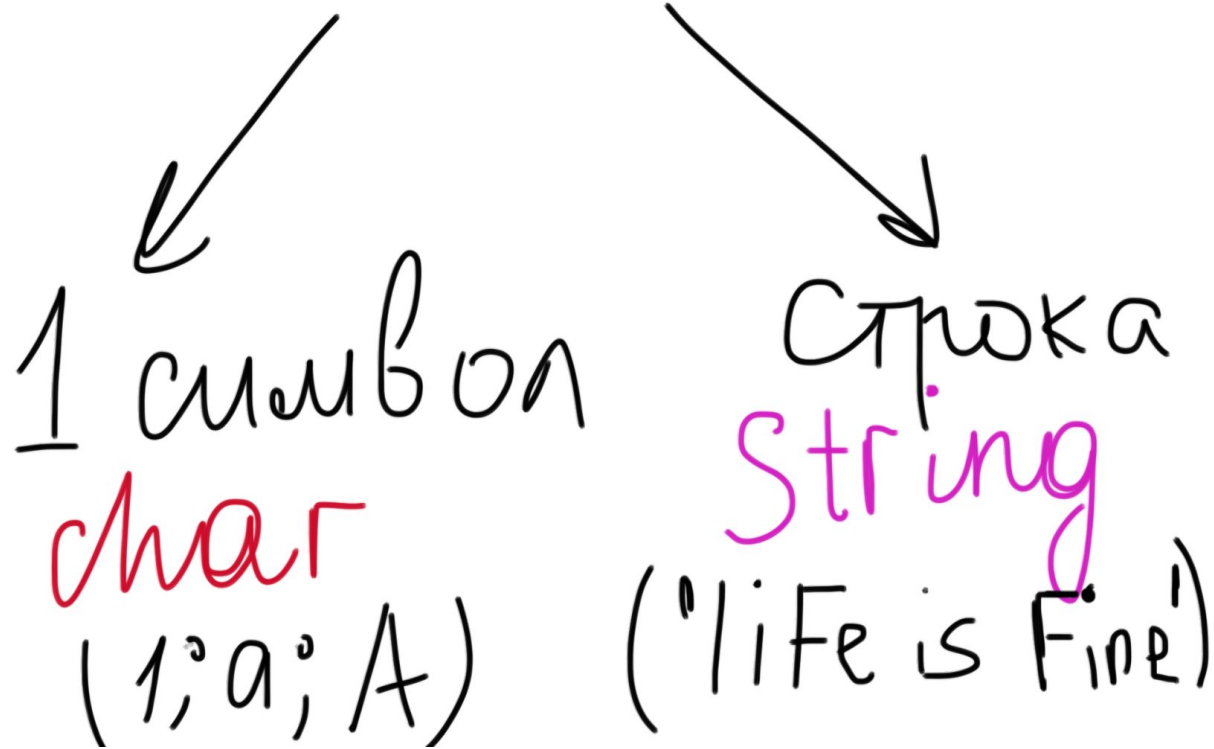


...

```
var years: integer; {объявляем years -- это новая переменная}
```

...

Шифрование



...

var name: **string**; {объявляем name -- это новая переменная}

...

Величины

Константы

Переменные

Константа — значение неизменно

Переменная — значение может меняться в течение работы программы.

Команда присваивания в Паскаль: < переменная > := < выражение >

Структура программы в Паскаль

Заголовок

```
Program < имя переменной >;
```

Объявление переменных и констант

```
const <Символическое имя> = <выражение>;
```

```
var <Однотипные переменные> : <тип>;
```

Раздел операторов

```
Begin
```

```
<оператор 1>;
```

```
<оператор 2>;
```

```
...
```

```
end.
```

Ввод и вывод в Паскаль

Для ввода:

Read (Переменную)

Readln (Переменную)

И для вывода:

Write (Текст в »)

Writeln (Текст в »)

«ln» (что расшифровывается, как Line), то курсор переносится на следующую строку.

**Теперь вы готовы написать первую
программу!.**

Ввод и вывод в Паскаль

Для ввода:

Read (Переменную)

Readln (Переменную)

И для вывода:

Write (Текст в »)

Writeln (Текст в »)

«ln» (что расшифровывается, как Line), то курсор переносится на следующую строку.

Теперь вы готовы написать первую программу!.

Домашняя работа

Повторить конспект. Подготовиться к тесту по пройденной теме.

Практическая работа

Задание №1. Написать программу в

Pascal

```
Program Hello_World; {фигурные кавычки позволяют вставить  
комментарий к коду}  
Begin  
    Write('Hello, World!');  
End.
```

Практическая работа

Задача №2. Требуется запросить имя пользователя, а затем вывести «Привет, <имя>!» Для решения этой задачи нам потребуется строковой тип данных — string.

```
Program Hello_boy_girl; {фигурные кавычки позволяют вставить  
комментарий к коду}  
var name: string; {объявляем name -- это новая переменная}  
  Begin Write('Введите свое имя: '); {так как мы используем write,  
  курсор будет мигать после двоеточия}  
    Read(name); {Считываем все, что ввел пользователь}  
    Write('Привет,', name, '!'); {Обратите внимание! Переменная  
отделяется от кавычек ЗАПЯТЫМИ!}  
  End.
```

Практическая работа

Задача №2. Требуется узнать сколько лет пользователю, а затем вывести «Вам <возраст> лет». Очевидно, что для решения этой задачи нам потребуется целочисленный тип данных — Integer.

```
Program How_old_are_you;  
  var years: integer; {объявляем years -- это новая переменная}  
Begin  
  WriteLn('Сколько вам лет?'); {так как мы используем writeln,  
каретка будет мигать под надписью}  
  Read(years); {Считываем все, что ввел пользователь}  
  Write('Вам ',years, ' лет.');
```

End.