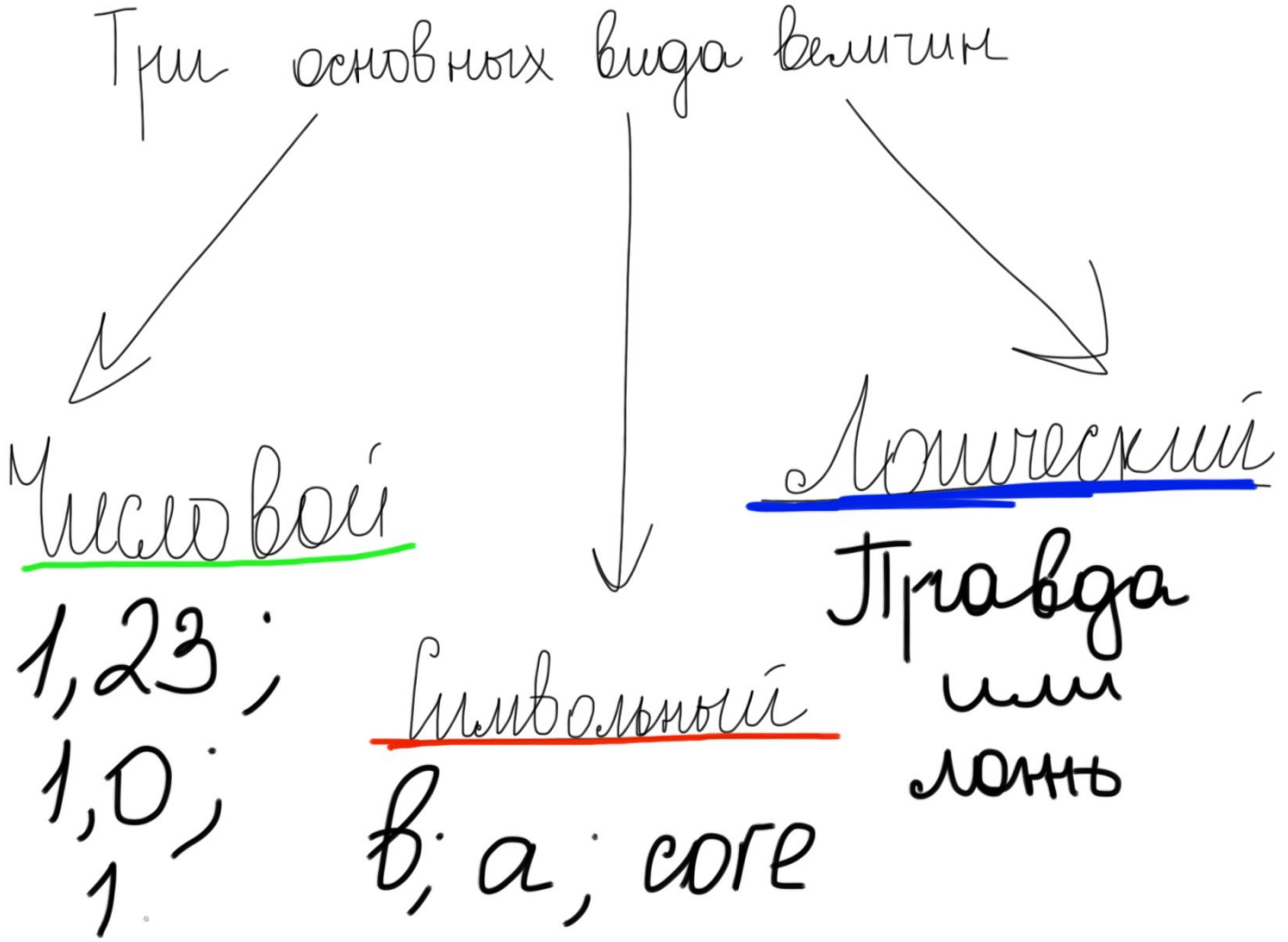
Подготовил презентацию: Гришко К.Е Учитель информатики и ИКТ

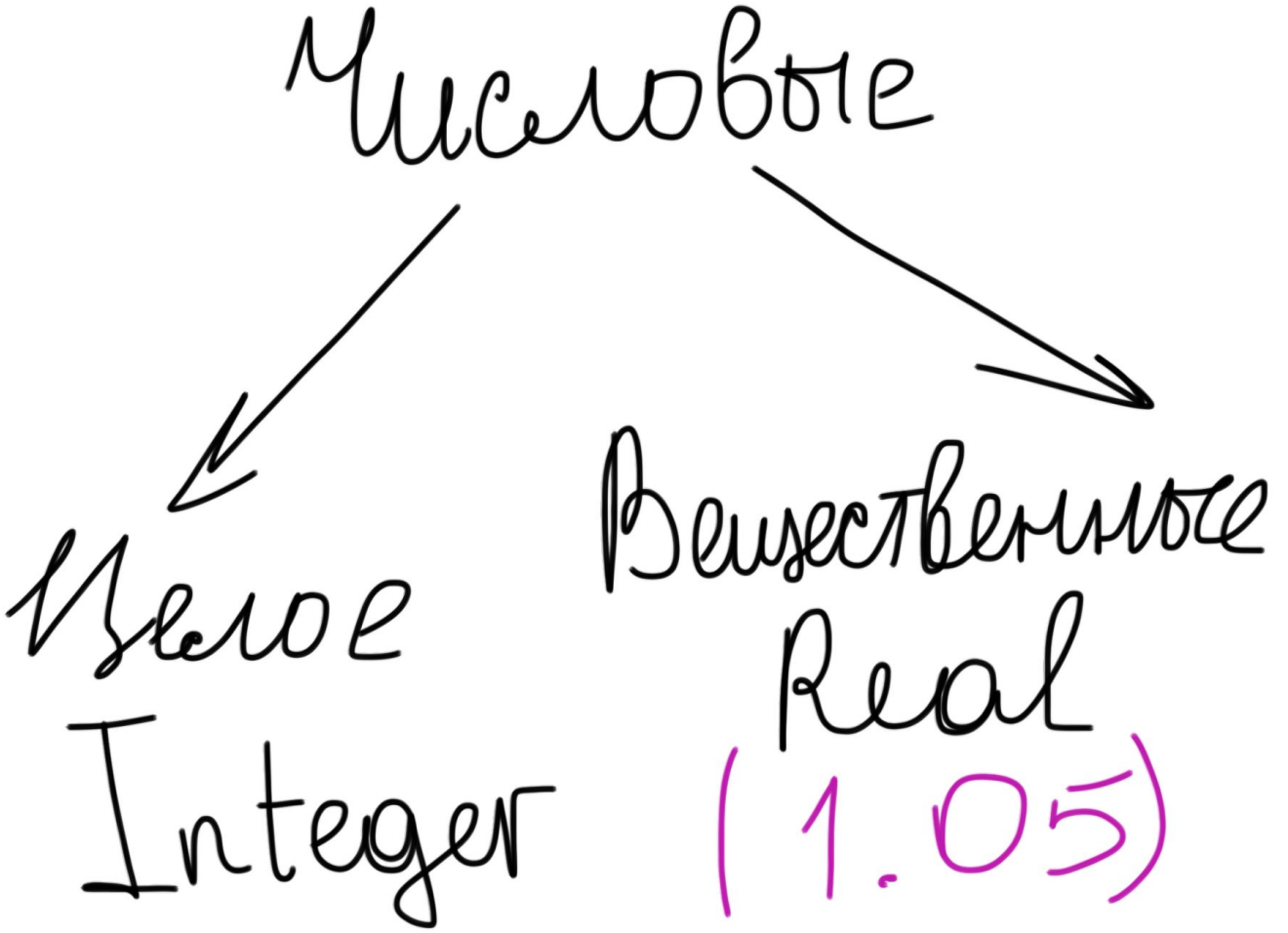
Уроки Pascal
от новичка до победителя

# Урок 3. Первая программа в Pascal.

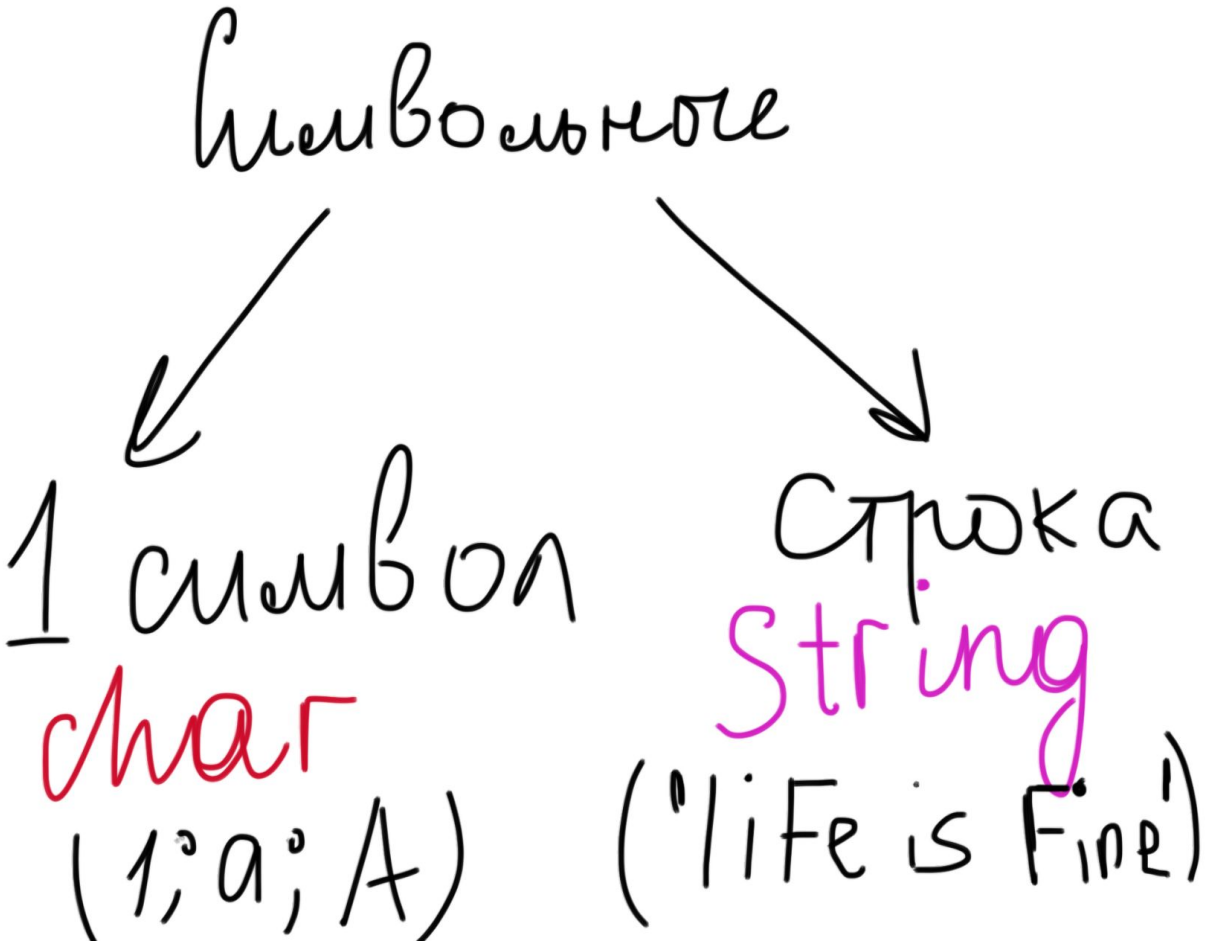
“Hello, World на Pascal”

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

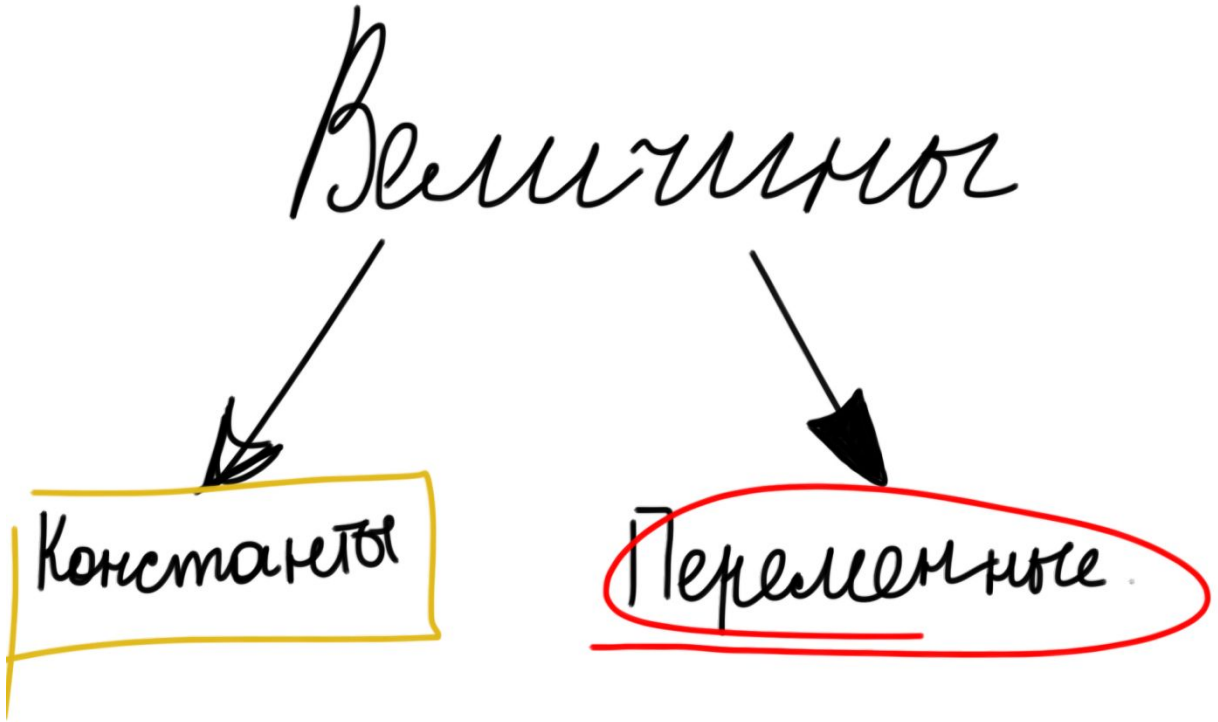





```
...
    var years: integer; {объявляем years -- это новая переменная}
...
```




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




**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.
```