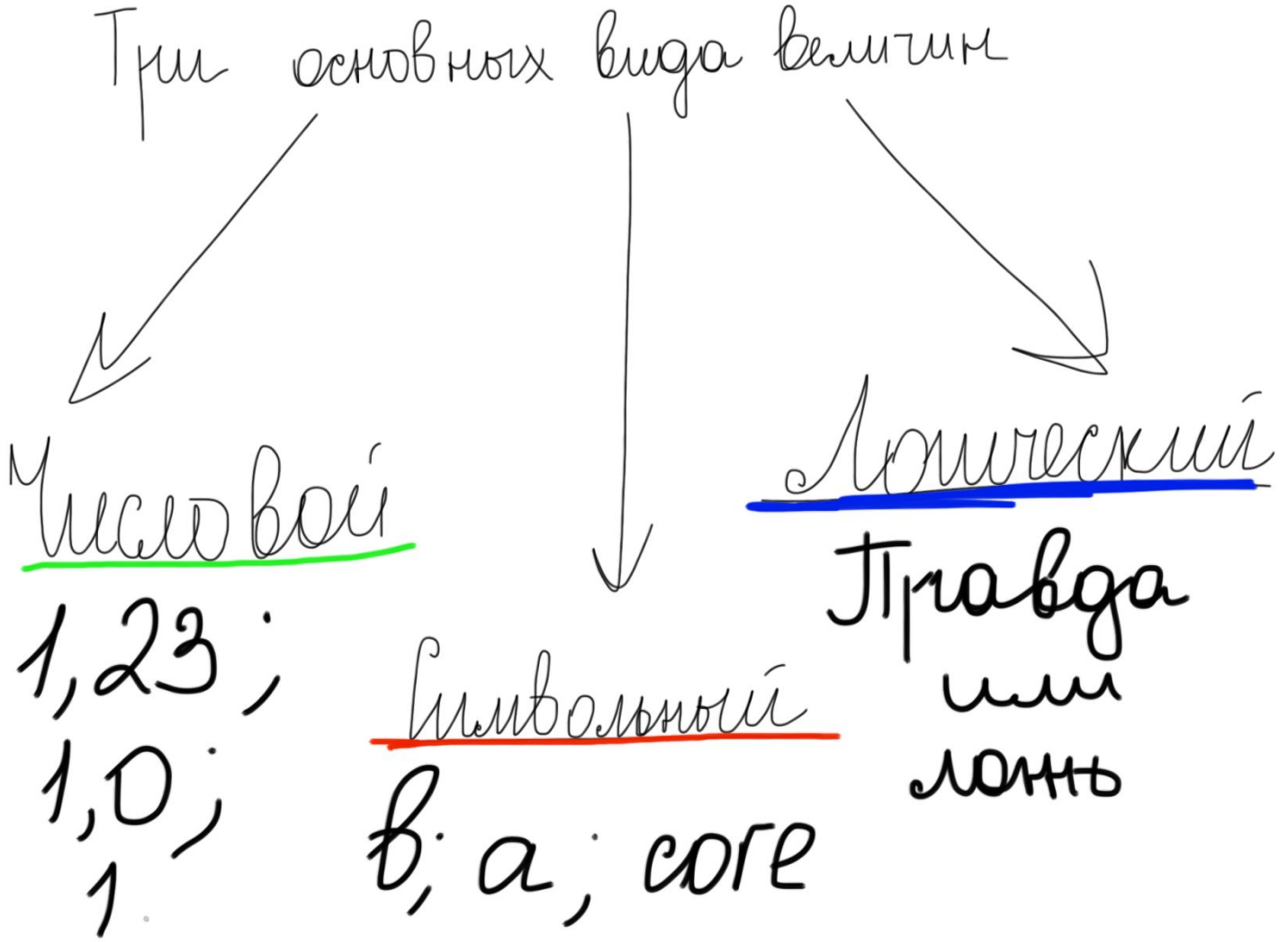
Подготовил презентацию: Гришко К.Е Учитель информатики и ИКТ

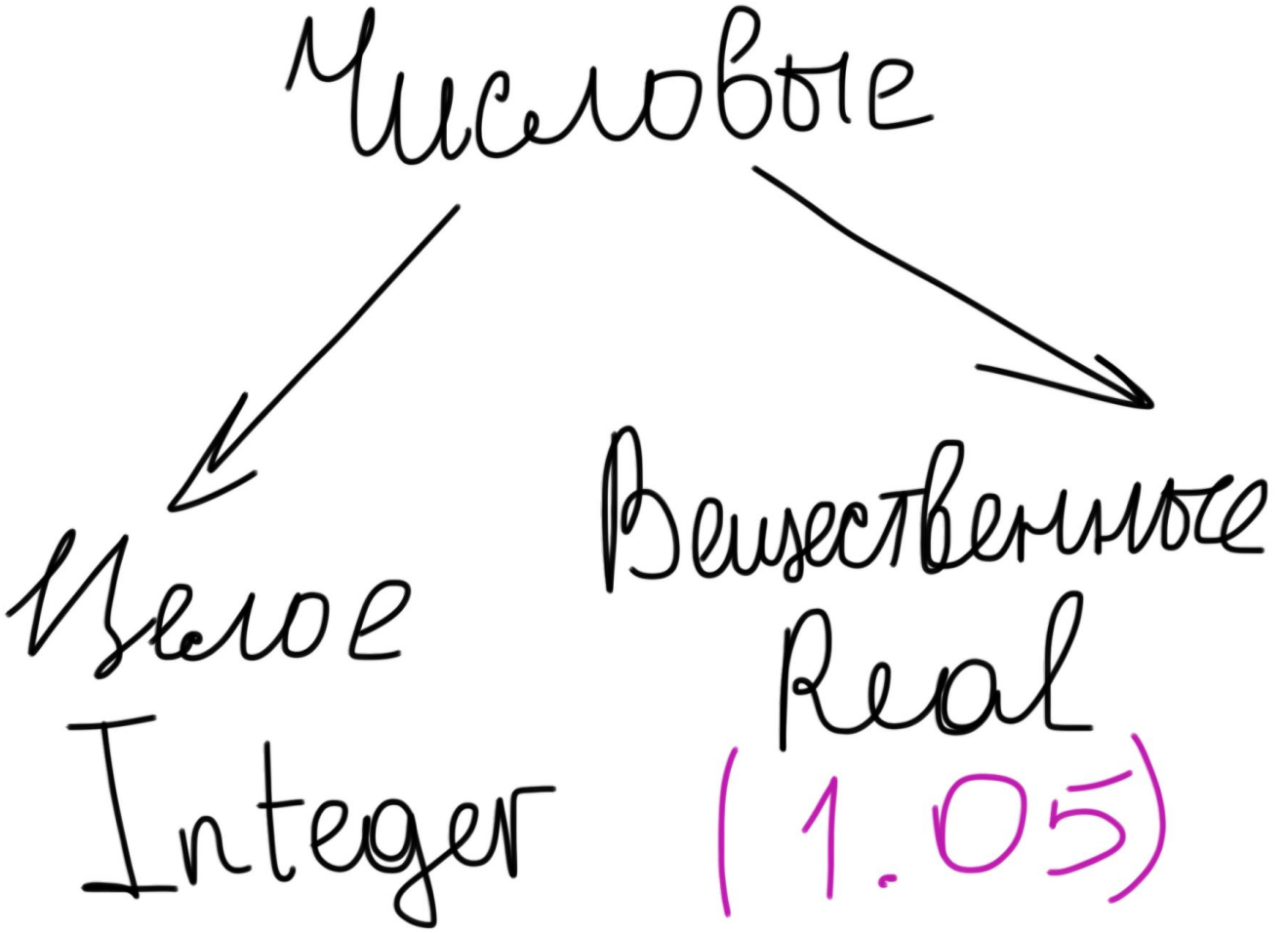
Уроки Pascal
от новичка до победителя

Урок 3. Первая программа в Pascal.

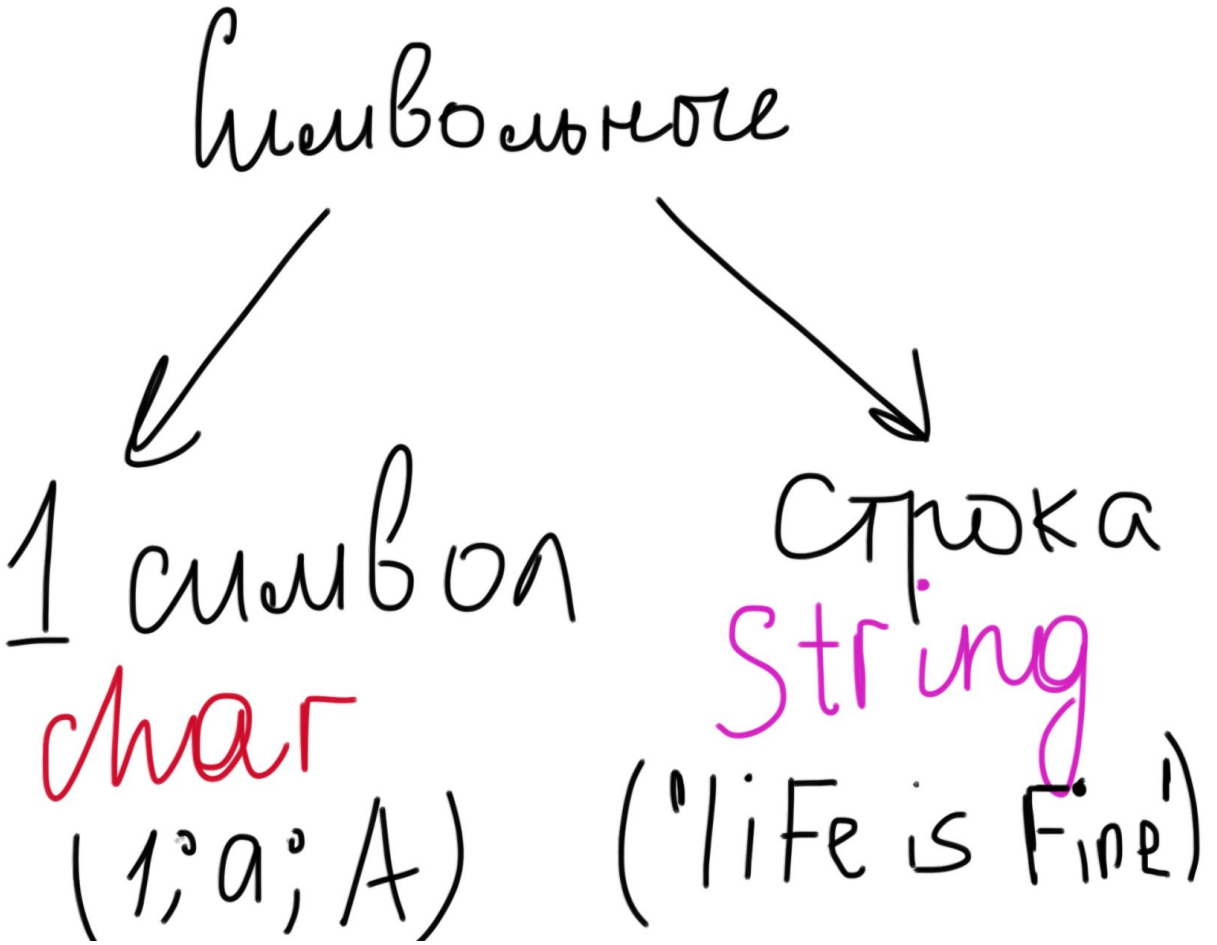
“Hello, World на Pascal”

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

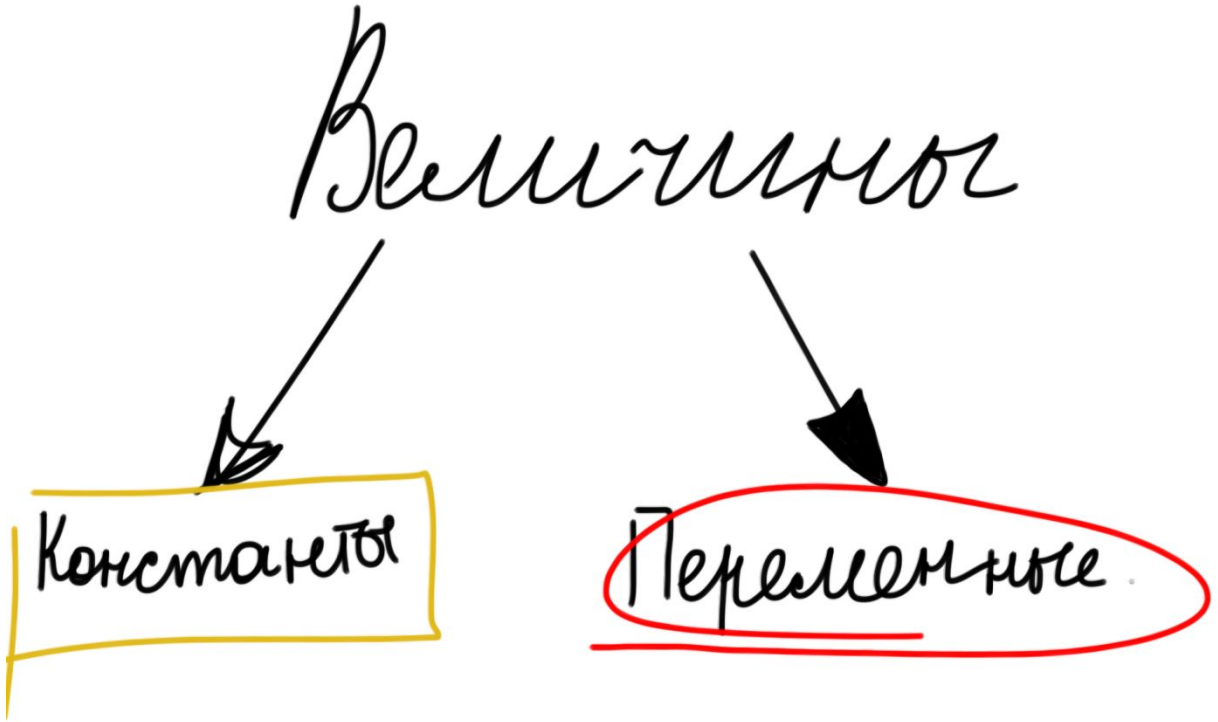





```
...
    var years: integer; {объявляем years -- это новая переменная}
...
```




```
...
   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.
```