

# Алфавит и словарь языка Паскаль




Учитель информатики  
Абдулзагирова А.И.

Язык – это совокупность символов, соглашений и правил, используемых для общения. При записи алгоритма решения задачи на языке программирования необходимо четко знать правила написания и использования языковых единиц.

Основой любого языка является алфавит.



# Алфавит языка Паскаля:

- Прописные и строчные буквы латинского алфавита:  $A \dots Z, a \dots z$ ;
  - Арабские цифры:  $0 \dots 9$ ;
  - Специальные символы:  $+ - * / > < = ; \# ' , \dots$   
 $\{ \} \llbracket \lrcorner \circ$
  - Комбинация специальных символов, которые нельзя разделять пробелами, если они *используются* как знаки операций: «:=», «..», «<>», «<=», «>=»
  - Словарь Паскаля, которое можно разделить на 3 группы:  
зарезервированные слова, стандартные идентификаторы и идентификаторы пользователя
- 



*Зарезервированные слова* (см. таб.1) имеют фиксированное написание и навсегда определенный смысл. Они не могут изменяться программистом и их нельзя использовать в качестве имен для обозначения величин.



**Идентификатор** – ИМЯ  
(identification – установление  
соответствия объекта  
некоторому набору  
СИМВОЛОВ).

## Стандартный идентификатор –

это обозначения определенных разработчиками языка функций, констант и т.д.

Например:

- Sqr – вызывает функцию, которая возводит в квадрат данное число.
- Sqrt – корень квадратный из заданного числа.



## Идентификаторы пользователя –

это те имена, которые дает сам программист.

При записи программ нужно соблюдать общие правила написания идентификаторов:

- ❖ Идентификатор начинается только с буквы (исключение составляют специальные идентификаторы меток.)
- ❖ Идентификатор может состоять из букв, цифр и знака подчеркивания.
- ❖ Максимальная длина – 127 символов.
- ❖ При написании идентификаторов можно использовать прописные и строчные буквы.
- ❖ Между двумя идентификаторами должен стоять хотя бы один пробел.

# Некоторые зарезервированные слова версии

## ТР

- ✓ Absolute - абсолютный
- ✓ And – логическое И
- ✓ Array - массив
- ✓ Begin – начало блока
- ✓ Case - вариант
- ✓ Const - константа
- ✓ Div – деление нацело
- ✓ Go to – переход на
- ✓ Do - выполнять
- ✓ Downto – уменьшить до
- ✓ Else - иначе
- ✓ End – конец блока
- ✓ File - файл
- ✓ For - для
- ✓ Function - функция
- ✓ If - если
- ✓ Interrupt - прерывание
- ✓ Interface - интерфейс
- ✓ Label - метка

- ✓ Library - библиотека
- ✓ Mod – остаток от деления
- ✓ Not – логические Не
- ✓ Or – логическое Или
- ✓ Of - из
- ✓ Object - объект
- ✓ Procedure - процедура
- ✓ Program - программа
- ✓ Repeat - повторять
- ✓ String - строка
- ✓ Then – то
- ✓ To - увеличивая
- ✓ Type – тип
- ✓ Until – до
- ✓ Uses – использование
- ✓ Var – переменная
- ✓ While – пока
- ✓ With – с
- ✓ Xor – логическое Или

