

# Операторы ввода, вывода, и присваивания

---

**Команда присваивания** используется для изменения значений переменных, в языке Паскаль эта команда обозначается так:

**<имя переменной>:=<выражение>;**

Тип значение выражения должен совпадать с типом переменной.

***Пример:***

a:=2;

b:=8;

S:=a+b;


После выполненных последовательно данных

трех команд переменная S принимает значение равное 10.

---


# Оператор присваивания

```
a:=2;  
b:=a+4;  
b:=1-b;  
c:=-b+3*a;
```

c-?  



11

```
a:=7;  
b:=a-4;  
b:=-a;  
c:=-a+2*b;
```

c-?  


-13

```
a:=1;  
b:=0;  
b:=b+2;  
a:=a+b;
```

a-?  


3

---

**WRITE ( );** - выводит на экран, указанные в скобках параметры, курсор остается в этой же строке.

## КОМАНДЫ ВЫВОДА

**WRITELN ( );** - выводит на экран, указанные в скобках параметры, после вывода курсор переходит в начало следующей строки экрана. В качестве параметров в круглых скобках может быть указан текст сообщения (текст записывается в апострофах ' ') и имя переменной (записывается без апострофов), значение которой нужно вывести. Между выводимыми элементами ставится запятая.

*Пример:*

**WriteLn('Мне16лет');**      На экране появится: Мне 16 лет

**a:=11;**

**WriteLn('Я учусь в ', a, ' классе');** На экране появится: Я учусь в 11 классе

**x:=3;y:=6;**

**WriteLn(x+y, ' рублей');**      На экране появится: 9 рублей

---

`READ ( )`, или `READLN ( )`, считывает в переисленные в скобках переменные значения, введенные с клавиатуры (через пробел или после каждого значения нажимают **Enter**). Если значения вводились через пробел, то после ввода следует нажать **Enter**.

## КОМАНДЫ ВВОДА

В качестве параметров в круглых скобках через запятую указываются имена переменных, значения которых считываются. При работе с простыми переменными рекомендуется использовать команду `Readln ( )`; Перед каждой командой ввода рекомендуется выводить на экран поясняющий текст с информацией о том, что именно нужно ввести.

### *Пример:*

Запросить с клавиатуры значение переменной `a`.

```
Write ('a=');
```

```
Readln(a);
```

На экране появится `a=` и после знака равно будет мигать курсор в ожидании ввода с клавиатуры целого числа. После ввода числа необходимо нажать **Enter**.

---

---

**Задача.** Найти сумму двух чисел

**Program N1;**

**Var a, b: Integer;** {переменные a и b целого  
типа}

**S: Longint;**{переменная S типа длинное целое}

**Begin**

**a:=7;**{присваивание значения первому числу a}

**b:=4;**{присваивание значения второму числу b}

**S:=a+b;**{вычисление суммы S чисел a и b}

{вывод результата работы программы на экран}

**WriteIn (' сумма ', a , ' и ', b , ' равна ', S);**

**End.**

---

---

**Program N2;**

**Var a, b: Integer;** {переменные a и b целого  
типа}

**S: Longint;**{переменная S типа длинное целое}

**Begin**

**Writeln ('a',a);**{вводим a}

**Writeln ( 'b',b);**{вводим b}

**S:=a+b;**{вычисление суммы S чисел a и b}

{вывод результата работы программы на экран}

**Writeln (' сумма ', a , ' и ', b , ' равна ', S);**

**End.**

---

---

Найти произведение двух целых чисел.

Решение:

## ЗАДАЧА

1. Вводим два целых числа с клавиатуры.
2. Вычисляем их произведение.
3. Выводим результат на экран.

Программа будет иметь вид:

```
Program N3;
```

```
Var    a, b :Integer;
```

```
    p: Longint;
```

```
Begin
```

```
    Writeln(' Введите два числа ');
```

```
    Readln(a,b);
```

```
    p:=a*b;
```

```
    Writeln (' произведение ', a , ' и ', b , ' равно', p);
```

```
    Readln;
```

```
End.
```

---



- 
- с какими операторами мы с вами сегодня познакомились? Какие действия они выполняют?
-

---

**Домашнее задание**  
**Написать программу на**  
**вычисления площади и**  
**периметра прямоугольника,**  
**где  $a$  и  $b$  вводится с**  
**клавиатуры.**

---