

# Среда программирования Pascal ABC



СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

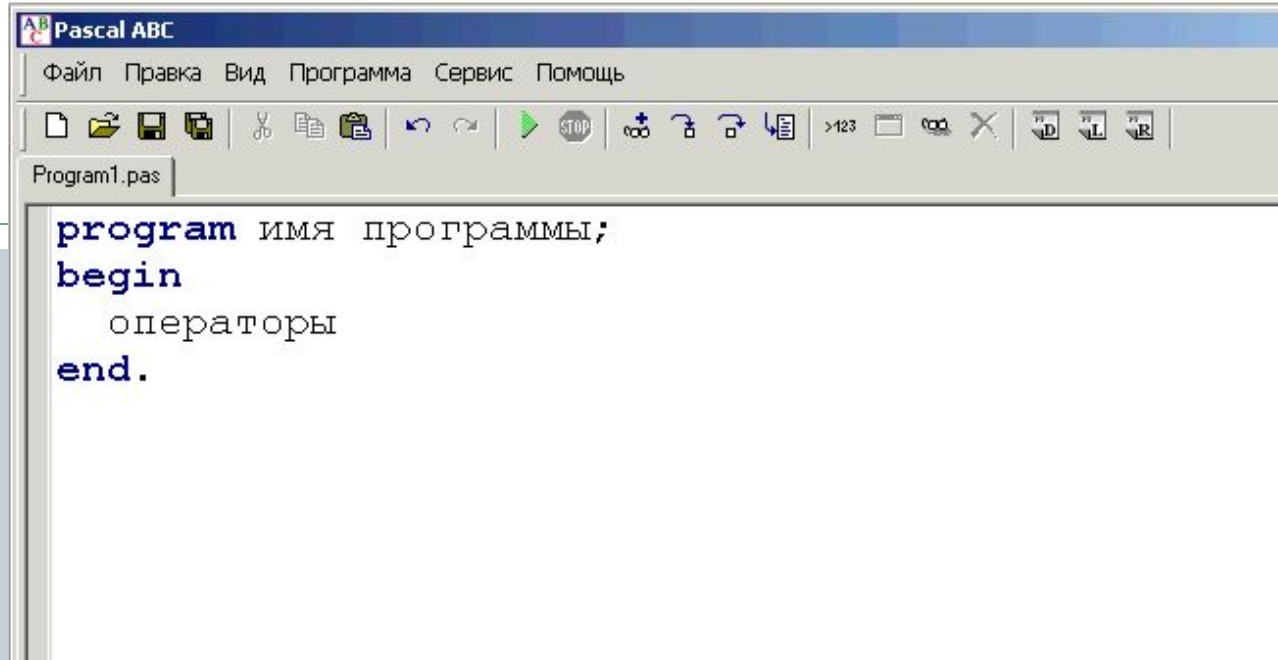
# Структура программы



- Программа на языке **Pascal ABC** имеет следующий вид:
- **program** имя программы;  
раздел подключения модулей  
раздел описаний  
**begin**  
операторы  
**end.**
- Первая строка называется *заголовком программы* и не является обязательной.
- Раздел подключения модулей начинается со служебного слова **uses**, за которым следует список имен модулей, перечисляемых через запятую.
- Раздел описаний может включать разделы описания переменных, констант, типов, процедур и функций, которые следуют друг за другом в произвольном порядке.
- Раздел подключения модулей и раздел описаний могут отсутствовать.
- Операторы отделяются один от другого символом "точка с запятой".



- **program** имя программы;  
**uses** раздел подключения модулей  
**var** раздел описаний  
**begin**  
    операторы  
**end.**

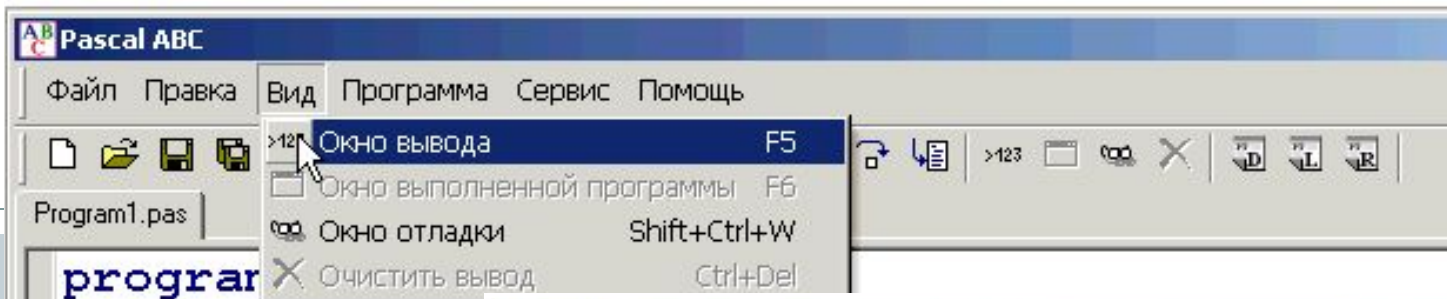


The image shows a screenshot of a Pascal ABC IDE window. The title bar reads "Pascal ABC". The menu bar contains "Файл", "Правка", "Вид", "Программа", "Сервис", and "Помощь". The toolbar includes icons for file operations (New, Open, Save, Print, Copy, Paste, Undo, Redo), execution (Run, Stop), and window management (Zoom, Close, Maximize, Restore Down). The active window is named "Program1.pas" and contains the following code:

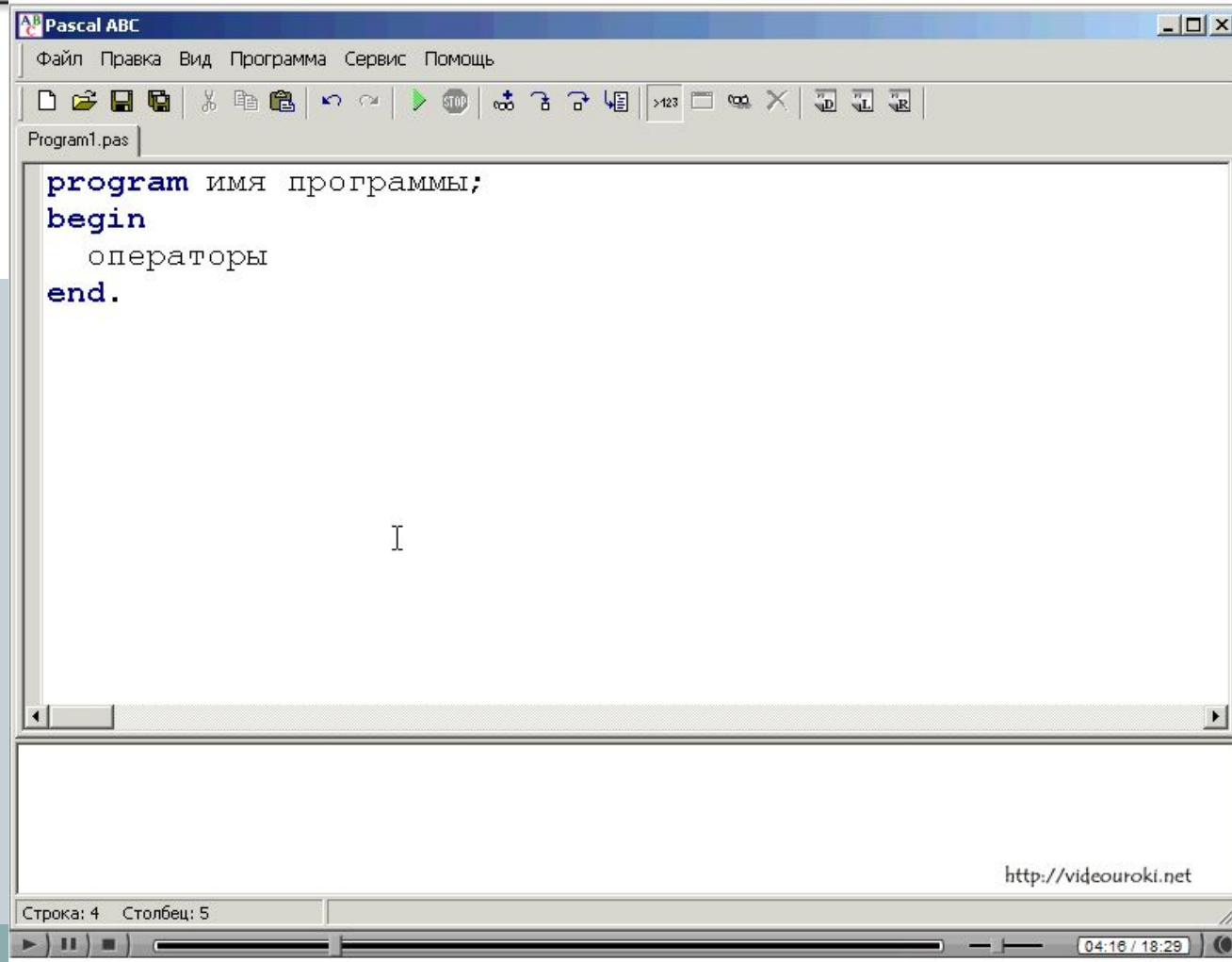
```
program имя программы;  
begin  
    операторы  
end.
```

та;

- **Var** – описание;
- **Begin** – Начало;
- **End** – Конец.



```
program  
begin  
    операторы  
end.
```



**Pascal ABC**

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь

Program1.pas

```
program
begin
  операторы
end.
```

Окно вывода F5  
Окно выполненной программы F6  
Окно отладки Shift+Ctrl+W  
Очистить вывод Ctrl+Del

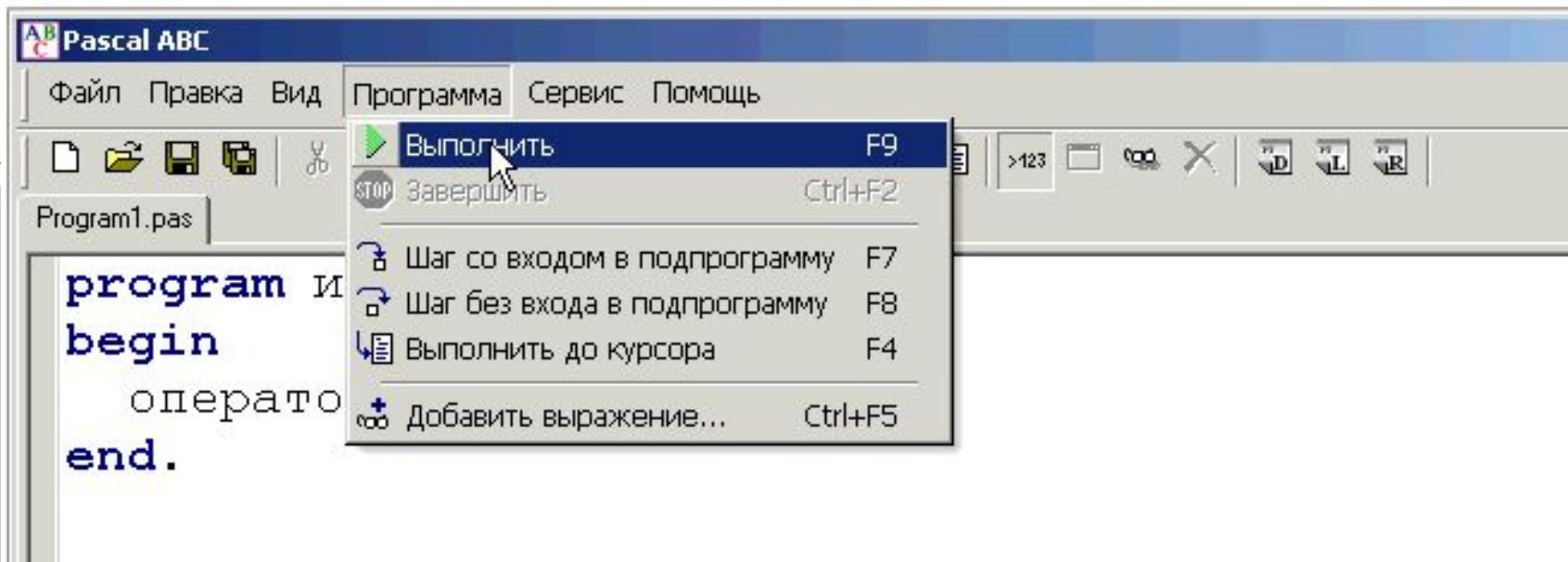
Окно отладки

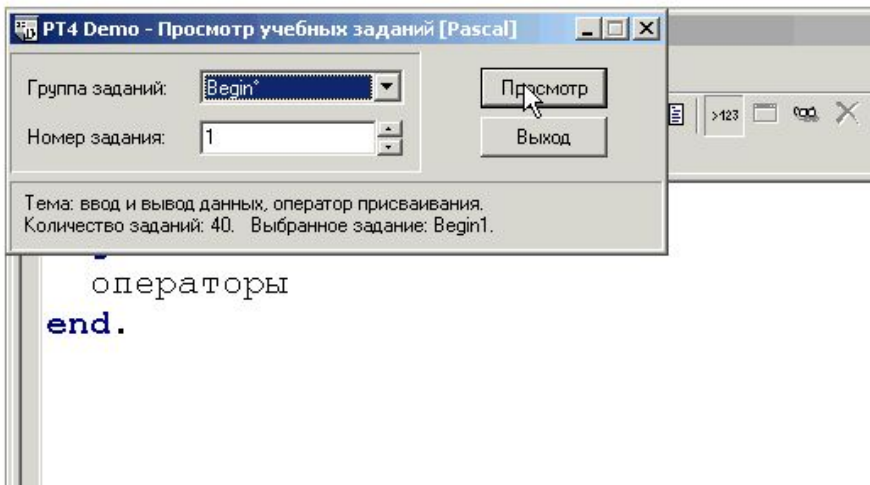
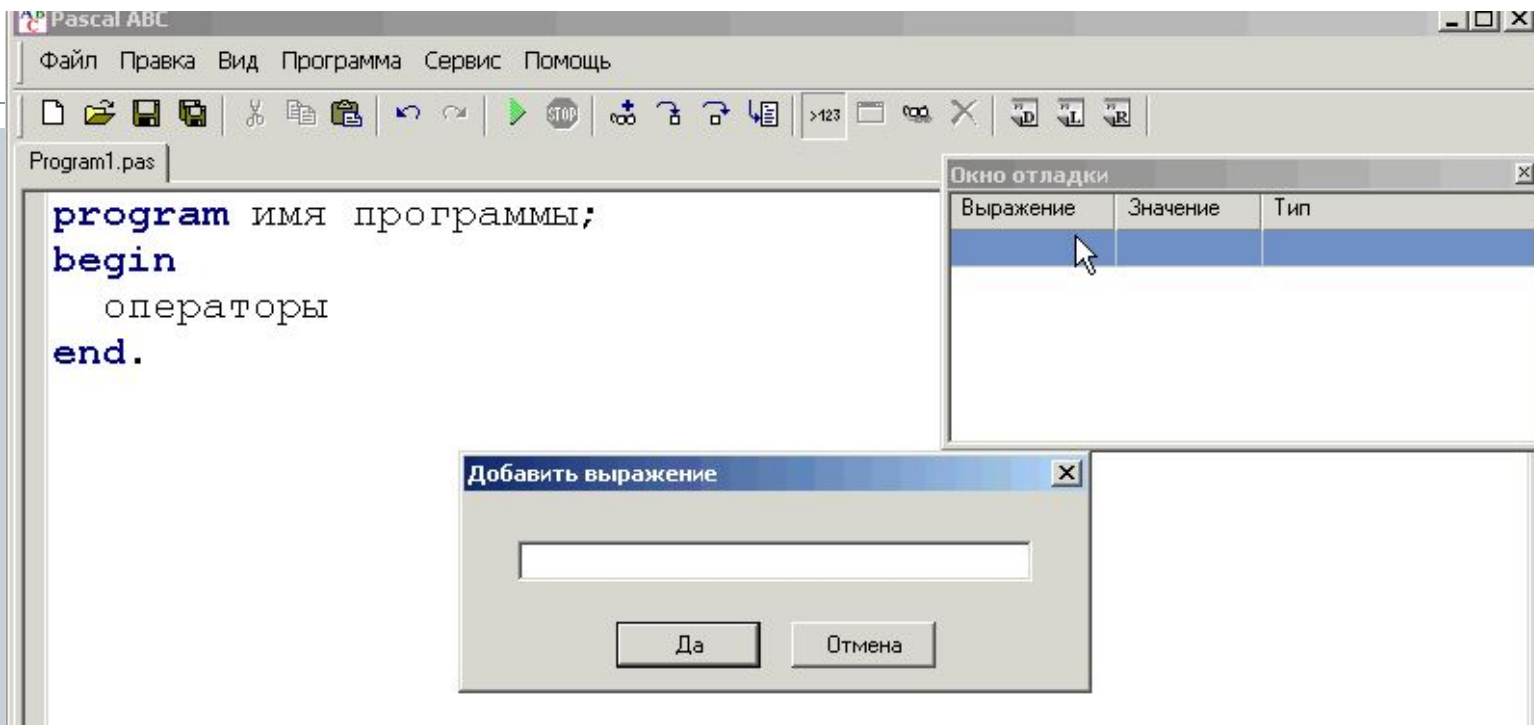
Выражение	Значение	Тип

Строка: 4 Столбец: 5

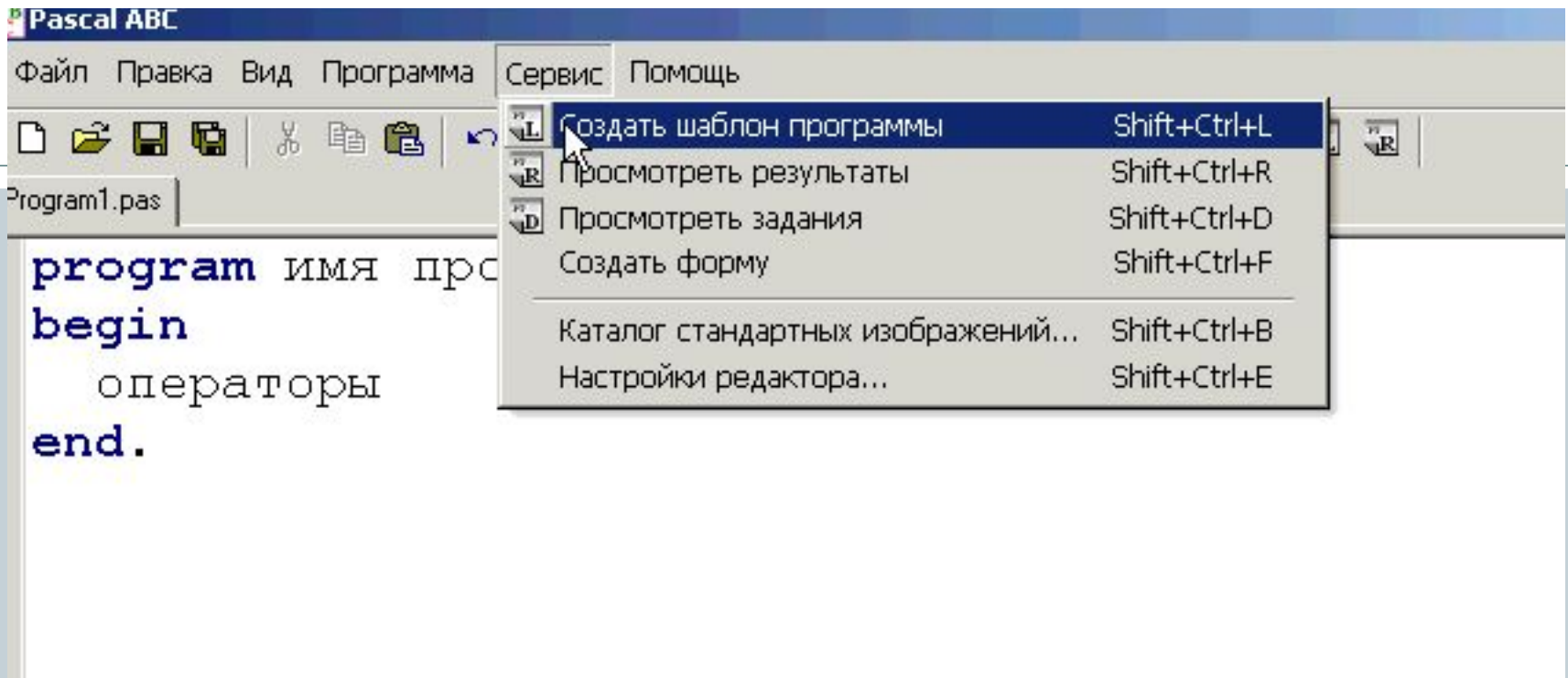
<http://videouroki.net>

04:44 / 18:29









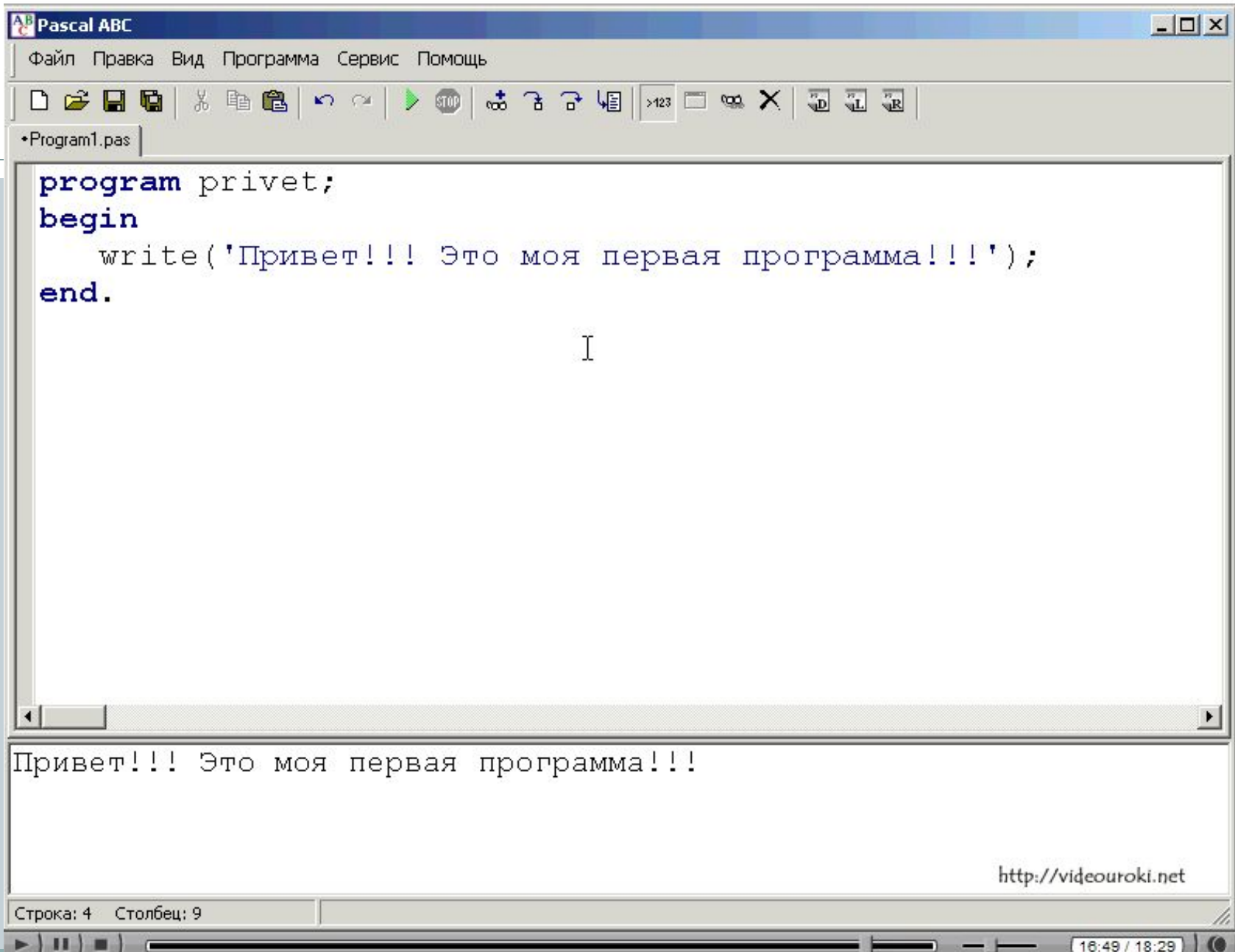
ABC Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Пом

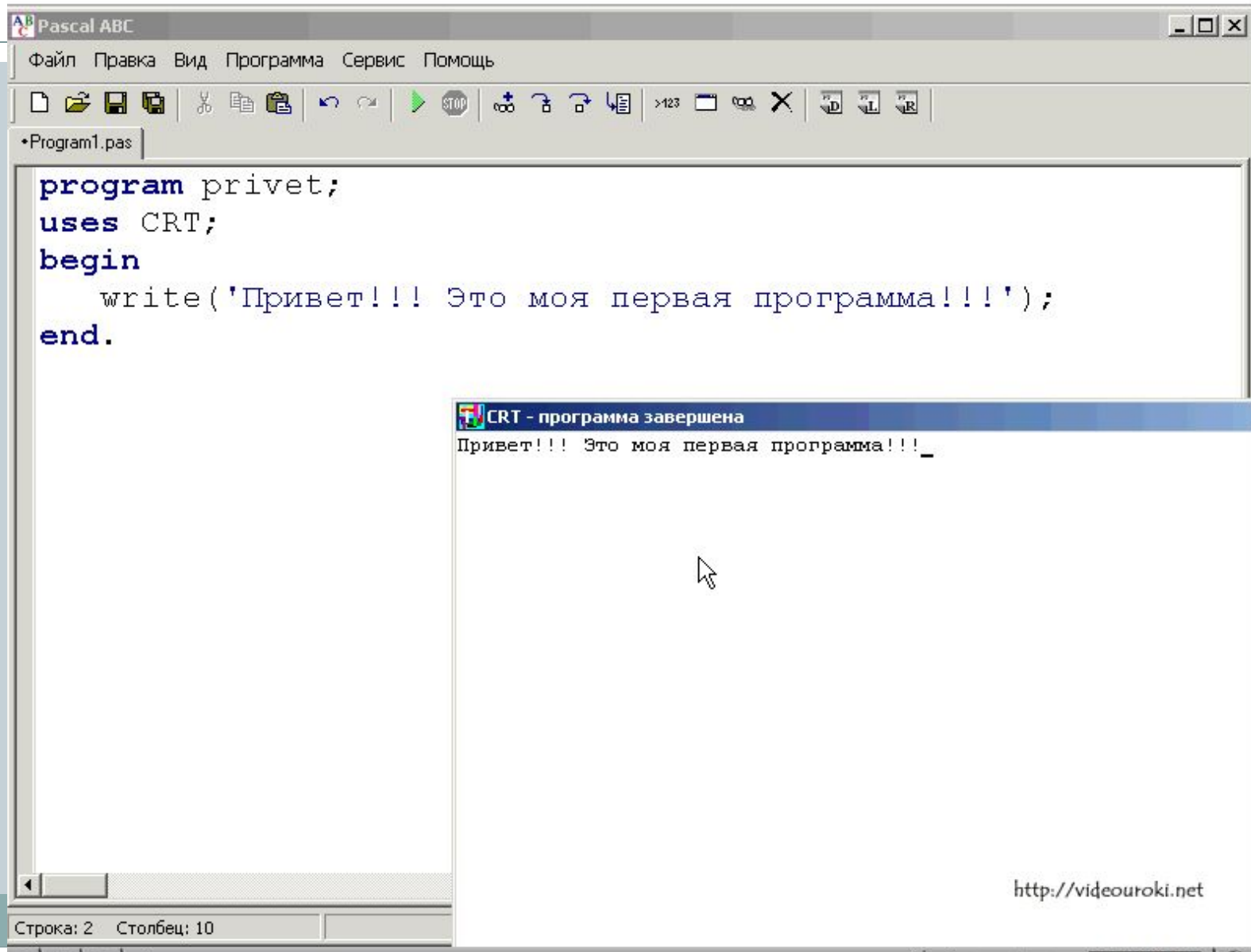


Program1.pas

```
program      (программа)
begin        (начало)
end          (конец)
```



## Команда uses – использование, откроется в отдельном окне





Напишем нашу первую программу:

Дадим нашей программе имя, должно быть написано латинскими буквами, и не должно начинаться с цифры.

Каждый оператор заканчивается - ;

**Write** - это команда вывода в окно просмотра.

# Задача 1.



- Выведем на экран приветствие: "Добрый день".
- Program prim1;

*{необязательный элемент программы*

*Имя этой программы prim1 (заметим, что в имени программы не должно быть пробелов, оно должно начинаться с буквы, состоять только из латинских букв, цифр и некоторых символов, не допускается использование символов точки и запятой). Описательной части нет, а сразу идет раздел операторов, начинающийся со служебного слова begin в Turbo Pascal 7.0, после которого идет оператор языка}*

```
begin    {Выводим текст}  
        writeln('Добрый день');
```

*{В конце программы в Turbo Pascal 7.0 обязательно ставится оператор end.}*

```
end.
```



```
Program prim1;  
begin  
    writeln('Добрый день');  
  
end.
```

## Задача 2.

### Ввод с клавиатуры значения переменной N

```
program Inp;
  var
    N: integer;
begin
  write('Введите число с клавиатуры:');
  readln(N);  { Здесь программа приостановится и будет
              ожидать ввода с клавиатуры. Наберите на клавиатуре число,
              например 153, и нажмите клавишу Enter }
  writeln('Вы ввели число ', N);
  readln  { Это оператор пустого ввода. Здесь программа опять
          приостановится и будет ожидать нажатия клавиши Enter. За
          это время вы успеете просмотреть вывод на экране. }
end.
```





```
program Inp;  
  uses Crt;  
  var  
    N: integer;  
begin  
  ClrScr;  
  write('Введите число с клавиатуры:');  
  readln(N);  
  writeln('Вы ввели число ', N);  
  readln  
end.
```