

Среда программирования Pascal ABC



СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

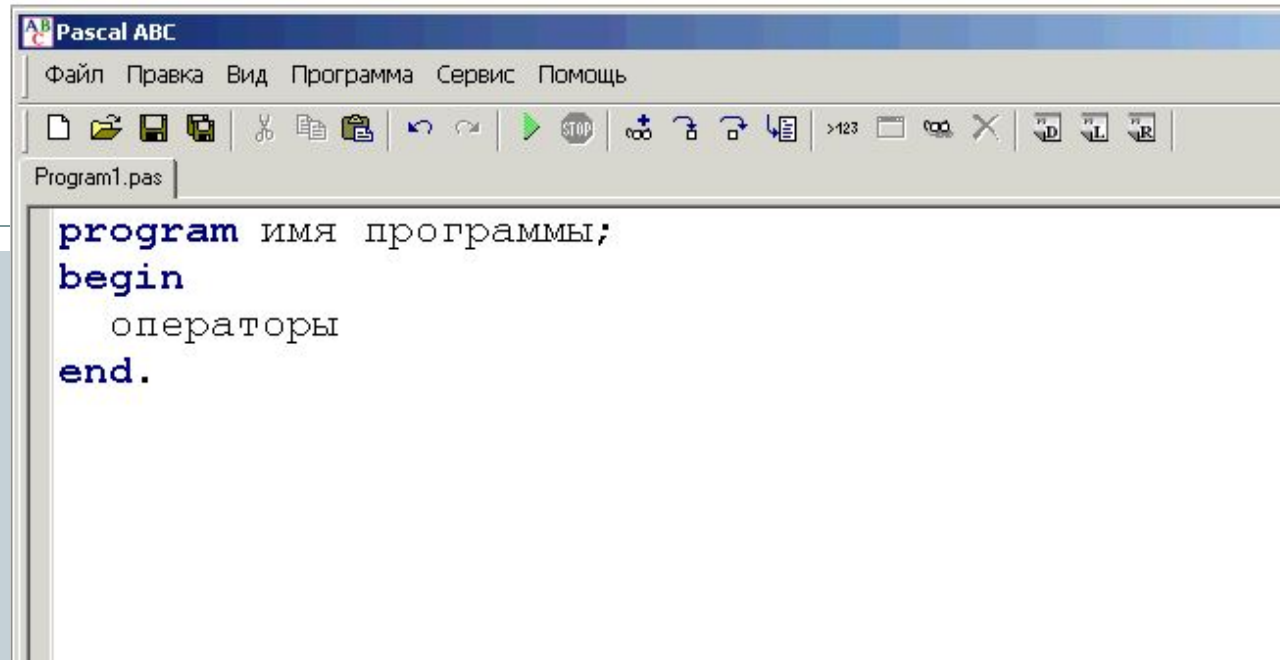
Структура программы



- 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.

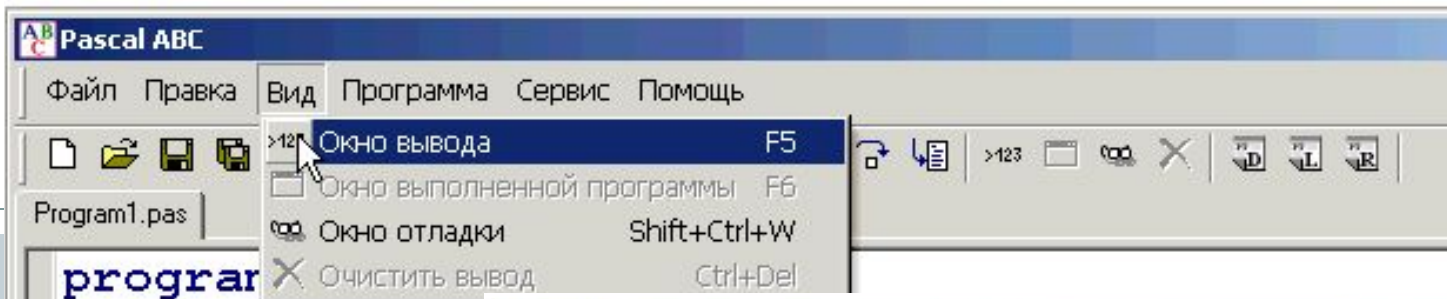


The screenshot shows a window titled "Pascal ABC" with a menu bar (Файл, Правка, Вид, Программа, Сервис, Помощь) and a toolbar. The main text area contains the following code:

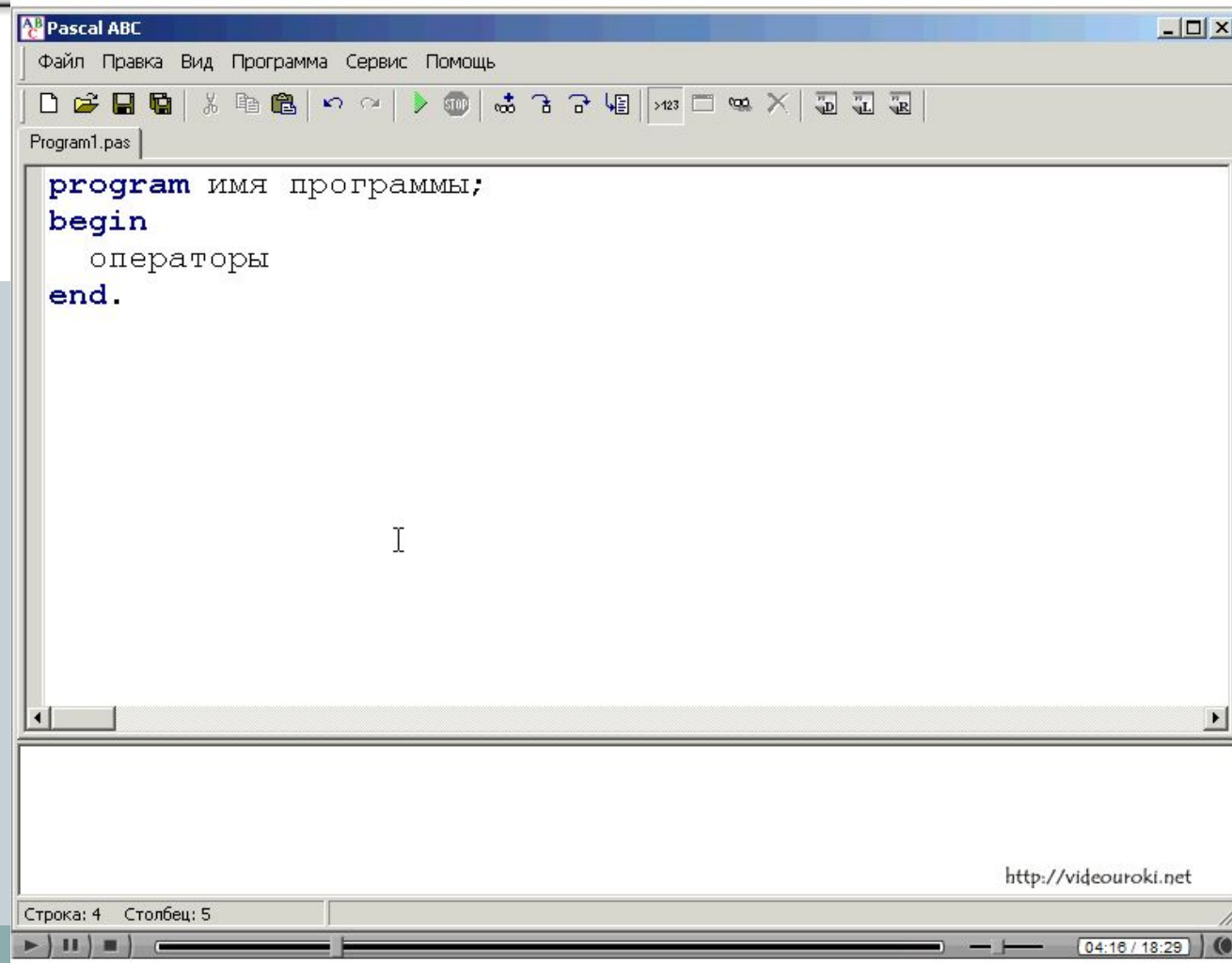
```
program имя программы;  
begin  
    операторы  
end.
```

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

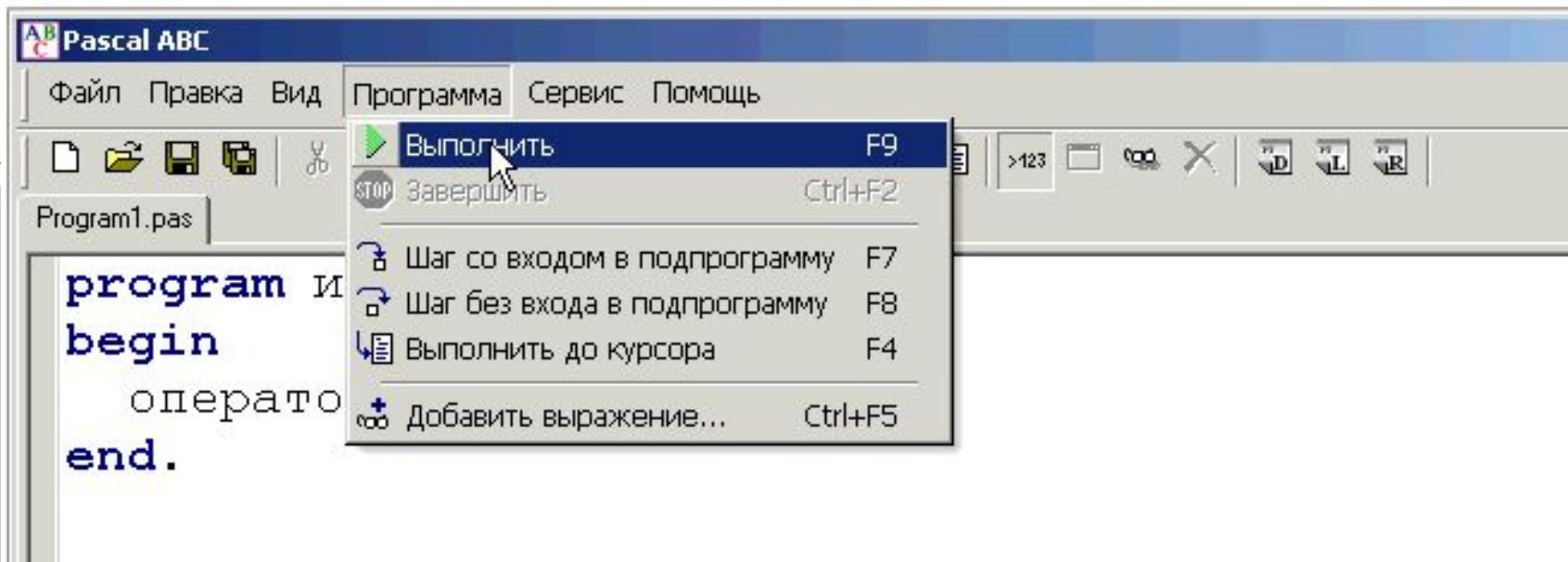
Окно отладки

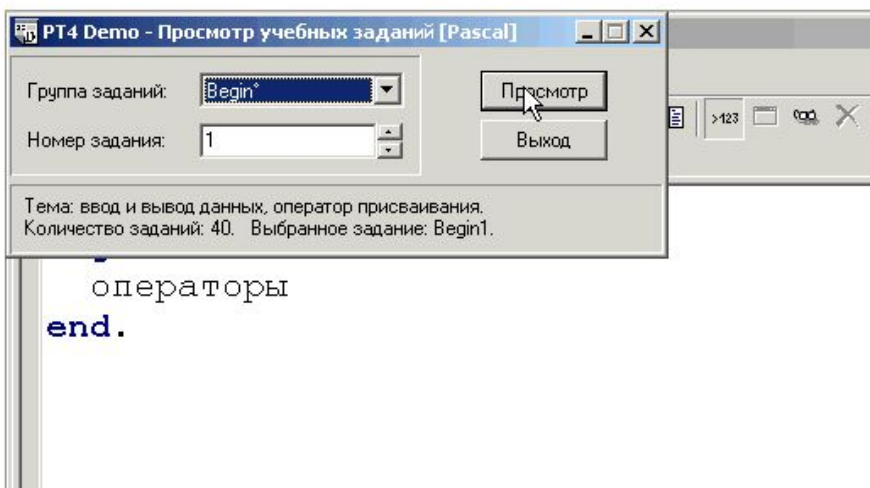
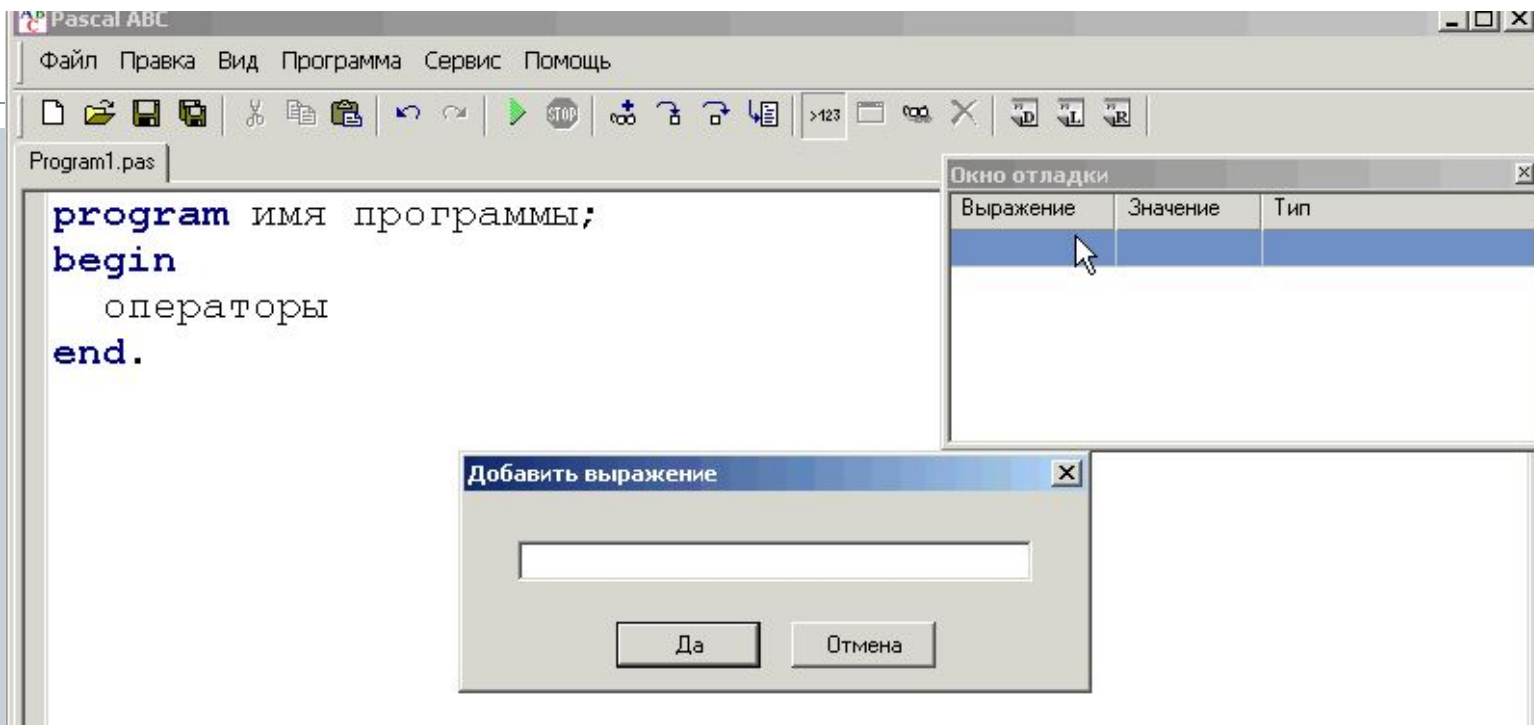
Выражение	Значение	Тип

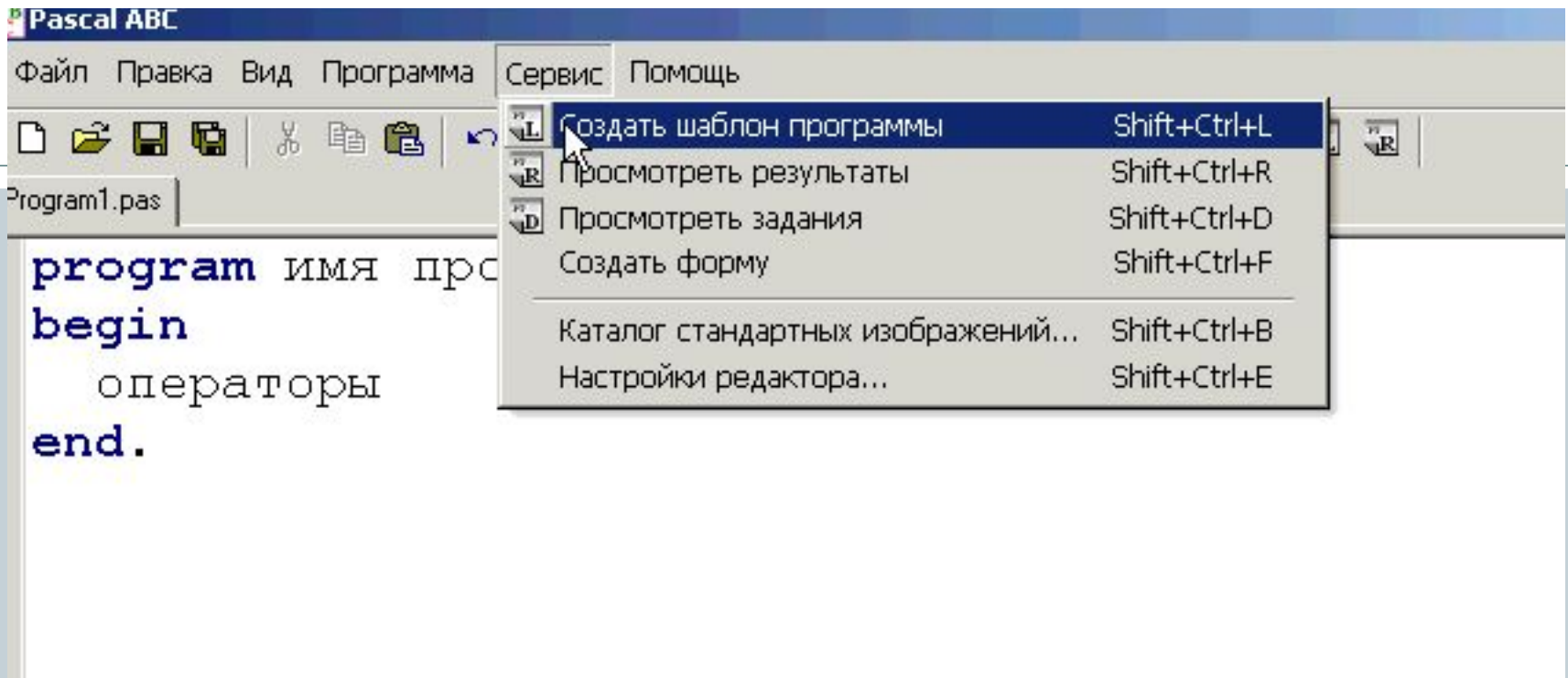
Строка: 4 Столбец: 5

<http://videouroki.net>

04:44 / 18:29







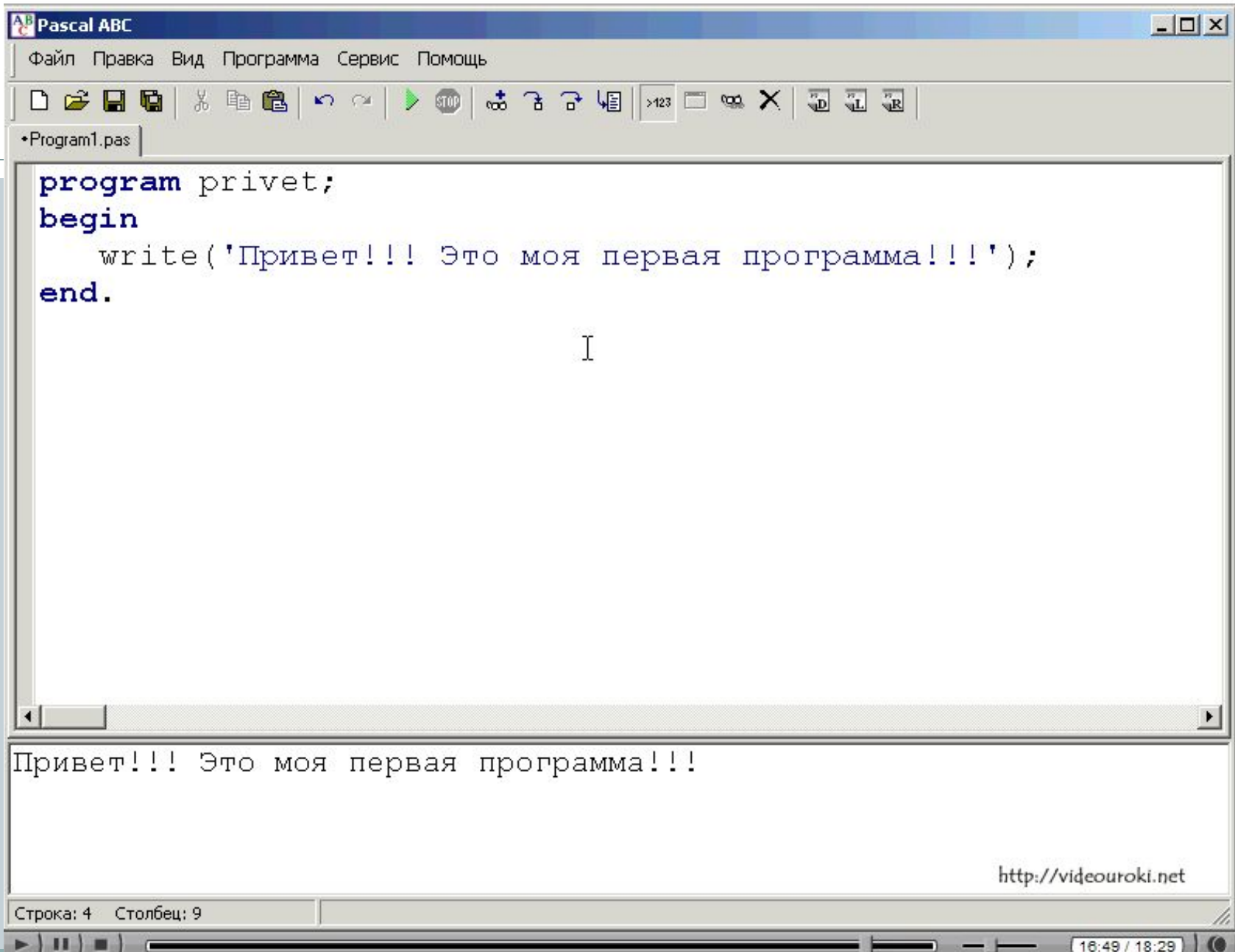
ABC Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Пом

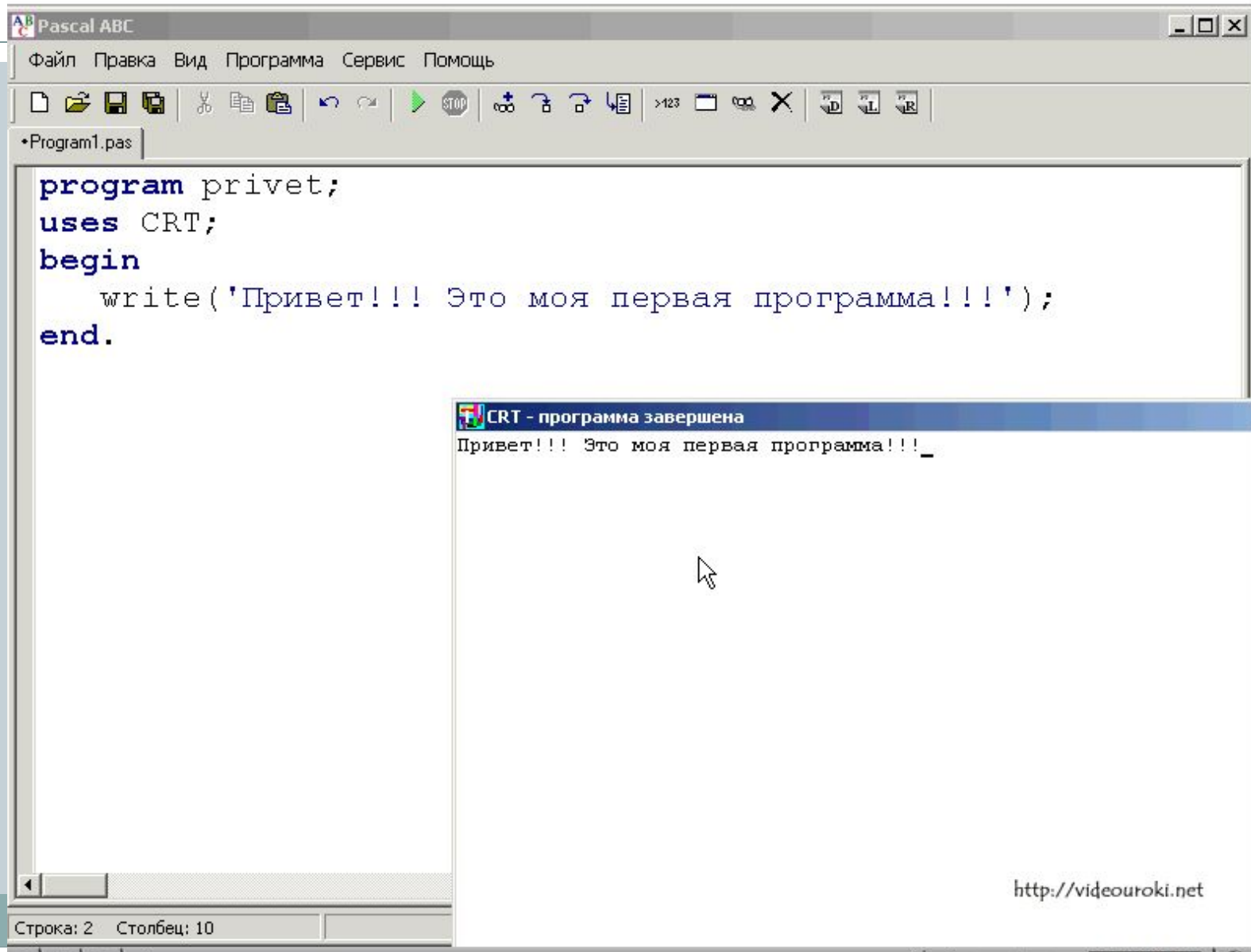


Program1.pas

```
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.
```