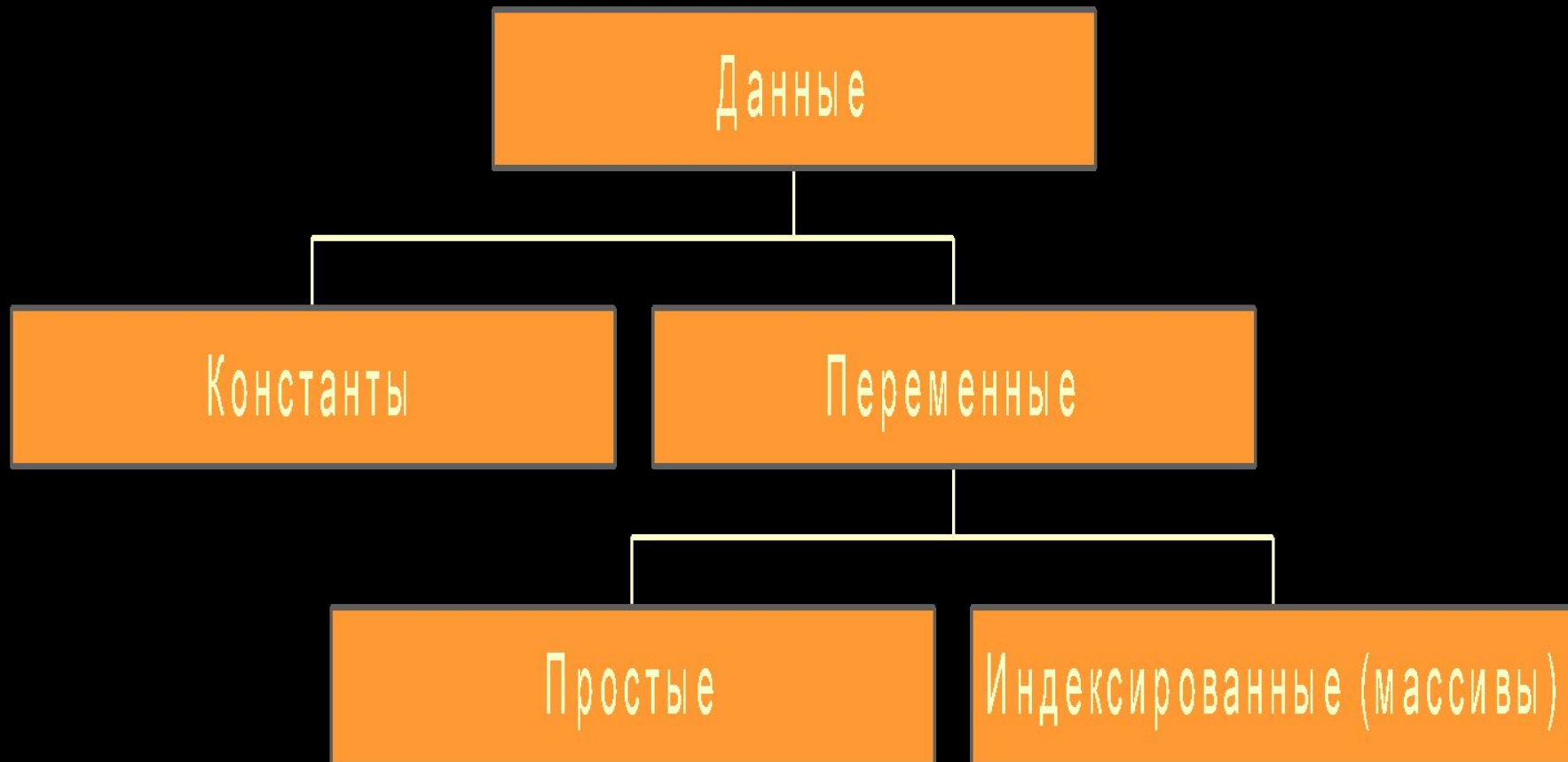


*ПЕРЕМЕННАЯ:  
имя, тип, значение*



# *Классификация данных в программировании*



# *ПЕРЕМЕННАЯ*



в программе представлена именем и служит для обращения к данным определенного типа, конкретные значения которых хранятся в ячейках оперативной памяти.


# *Имя переменной*




(идентификатор) уникально и не может меняться в процессе выполнения программы. Имя может состоять из латинских букв и цифр, начинается обязательно с буквы, не должно содержать точки. Число символов  $\leq 255$

# *Типы переменных*

<b>Тип</b>	<b>Возможные значения</b>	<b>Объем занимаемой памяти</b>
<b>Byte</b>	Целые числа от 0	1
<b>Integer</b>	Целые от -32768	2
<b>Long</b>	Целые от -2147483648 2147483647	4



<b>Single</b>	Вещественные одинарной точности от – $1,4 \cdot 10^{-45}$ $3,4 \cdot 10^{38}$	4
<b>Double</b>	Вещественные двойной точности от – $5 \cdot 10^{-324}$ $1,7 \cdot 10^{308}$	8




<b>Boolean</b>	True или False	2
<b>String</b>	Строка символов	1 каждый символ
<b>Date</b>	Дата (число: месяц: год)	8
<b>Variant</b>	Любые значения	>=16 байт

# *Объявление переменных (в начале программы)*

---

DIM A As Byte, B As Integer, C As Single  
DIM D As String, E As Boolean





Если тип переменной не указан в начале программы, по умолчанию ей присваивается тип *Variant*, но при этом имеет место неэффективное использование памяти.