ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ

подготовил ученик 10 класса
Хмурчик Андрей
ГУО гимназия №1 им К.Калиновского

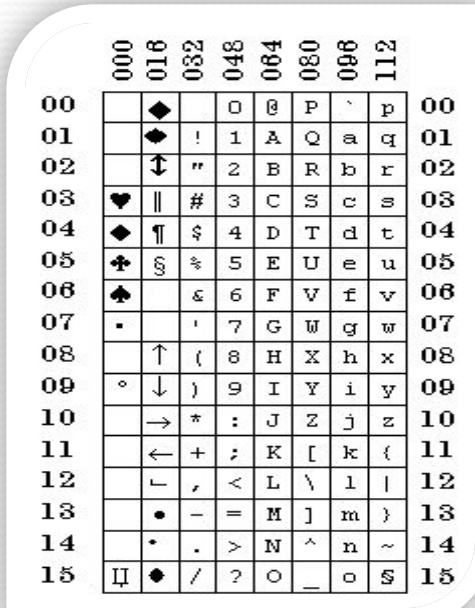
Символьные и строковые величины. Операции над символьными и строковыми величинами

Символьный тип (Char) — простой тип данных, предназначенный для хранения одного символа в определённой кодировке. Может являться как однобайтовым (для стандартной таблицы символов), так и многобайтовым (к примеру, для Юникода).

Символьные переменные описываются так: var имя_переменной: char;

Пример- var a,b,ch: char;

Над символьными переменными можно выполнять следующие действия:присваивание, ввод и вывод, сцепление, сравнение символов.



	000	016	032	048	064	080	096	112	
00		◆		0	@	P	`	p	00
01		◆	!	1	A	Q	a	q	01
02		↕	"	2	B	R	b	r	02
03	♥	‖	#	3	C	S	c	s	03
04	◆	¶	$	4	D	T	d	t	04
05	♣	§	%	5	E	U	e	u	05
06	♠		&	6	F	V	f	v	06
07	•		'	7	G	W	g	w	07
08		↑	(	8	H	X	h	x	08
09	°	↓	)	9	I	Y	i	y	09
10		→	*	:	J	Z	j	z	10
11		←	+	;	K	[	k	{	11
12		∟	,	<	L	\	l	|	12
13		●	–	=	M	]	m	}	13
14		▪	.	>	N	^	n	~	14
15	Ц	◆	/	?	O	_	o	$	15

1.Программа, в которой выполняется присваивание, ввод и вывод символов.

```
1. program  Andrew;
   var a, b, c, d: char;
   begin
   d:='!';                    {присваивание значения}
   write('Введите три символа:');
   read(a,b,c);               {ввод трёх символов}
   writeln(a+b+c+d);          {сцепление и вывод}
end.
```

Результат может выглядеть так:

Введите три символа: МИР

МИР!

2.Программа,которая выполняет сравнение введённого с клавиатуры символа с заданным.

```
2. program  Andrew;
   var  x, y: char;                          {переменные символьного типа}
   begin
   y:=‘h’;                                   {присваивание значения символа}
   write(‘Введите символ:’);  read(x);  {ввод символа}
   if x<y  then  writeln (x, ‘<‘, y)
   else writeln (x, ‘>=‘, y);                {сравнение символов}
end.
```

Результат может выглядеть так:

Введите символ:b

b<h

Введите символ:

q>=h

Символьные и строковые величины. Операции над символьными и строковыми величинами

Программа, в которой выполняется присваивание,ввод,соединение и вывод строк.

```
program  Andrew;
var a, b, c: string;
begine
a:=‘машина’;
read(b);read(c);                {ввод}
writeln(a,’,’,b,’,’,c);         {вывод}
writeln(a+’:’+b+’и’+c);         {соединение и вывод}
end.
```

Результат может выглядеть так:

двигатель

колесо

машина,двигатель,колесо

машина:двигатель,колесо

Программа которая выводит на экран всю строку и заданную её часть, например слово (коляску).

```
program  Andrew;
 var  s, s1: string;
 begin
 s:=‘папа чинил коляску’; {присваивание значения строковой
  переменной}
 s1:=copy(s,12,7)          {копирование подстроки}
 writeln(s);               {вывод строки}
 writeln(s1);              {вывод части строки}
end.
```

Результат может выглядеть так:

папа чинил коляску

коляску