

Никлаус Вирт (Niklaus Wirth)

В 1970 году в мире программирования произошли по крайней мере два великих события- появились операционная система UNIX и новый язык программирования профессором Никлаусом Виртом из ЕТН, швейцарского Федерального Технологического Института в Цюрихе. Вирт назвал его в честь великого франзуского математика и философа XVII века Блеза Паскаля. Шутили, что Вирт разработал игрушку, но многие отнеслись к ней слишком серьезно.



Запуск файла turbo.exe (bp.exe)

Главное меню

```
D:\prog\TP7\TURBO.EXE
 File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help
uses graph crt;
var n.gd.gm.x1.y1:integer;
    con, a, b, sx, sy, x, y, x2, y2:real;
    s:char;
    label xxx, yyy;
function f(x,y:real):real; begin f:=sin(x)+cos(y); end;
 begin
                                                               Окно
con:=0.7010678;
                                                        редактирования
n:=2;
 a:=10:b:=10:
qd:=detect:
initgraph(gd,gm,'d:\dos\tp\bgi');
cleardevice;
setcolor(3);
  ne(200,200,400,200);
 ine(200,200,200,0);
 ine(0,400,200,200);
                         Alt+F9 Compile
                                        F9 Make
                                                Alt+F10 Local menu
F1 Help F2 Save
                 F3 Open
```

Описание функциональных клавиш

КЛАВИШИ

Alt + Enter	Оконный режим
Ctrl + Shift	Раскладка клавиатуры
Alt + X	Закрыть программу
F2	сохранить
F3	открыть









Этапы разработки создания программы

- 1. Постановка задачи.
- 2. Анализ задачи и моделирование.
- 3. Выбор алгоритма решения.
- 4. Проектирование общей структуры программы.
- 5. Кодирование.
- 6. Отладка и тестирование.
- 7. Анализ результатов.
- 8. Публикация.
- 9. Сопровождение программы.





Основные ПОНЯТИЯ:

- Характеристики программы.
- •Данные.
- •Типы данных.
- •Операторы инструкции или команды.



Характеристики программы.

- 1. Точность полученного результата.
- 2. Время выполнения.
- 3. Объем требуемой памяти.

```
Enter the last number (0..9):?

7
767
7654567
76543234567
76543234567
76543234567
765434567
76567
76567
76567
76567
76589
Programma vupolnena
Press any key
```



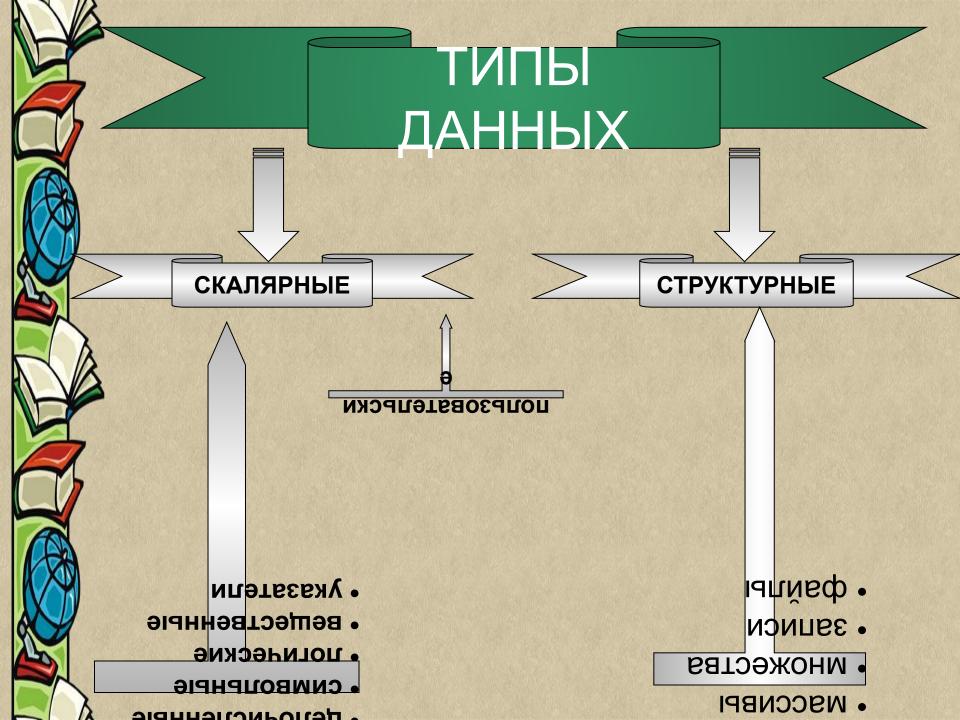
<u>ДАННЫЕ</u>

исходные

результаты

- константы
- переменные

ПЕРЕМЕННАЯ — одна или несколько ячеек оперативной памяти компьютера, которым присвоено определенное имя (идентификатор). Содержимое ячеек может меняться, но имя переменной остается неизменным.





byte shorting integer word longint байтовый короткий целый слово длинный

single real double extended comp одинарная точность вещественные двойная точность повышенная точность сложный

char boolean символы кодовой таблицы булевский



type ИмяТипа=ЗначениеТипа;

{исполнительная часть}

{объявление процедур и функций

var ИмяПеременной: Тип;

программиста}

begin

end.

Блез Паскаль



ЗАДАНИЕ

- 1. Запустить Pascal.
- 2. Ввести программу.
- 3. Запустить программу.
- 4. Сохранить.
- 5. Записать программу «Анкета».

