



Строковая переменная

Задача



Из слова **СКОЛОПЕНДРА** получить
слова:

Пена

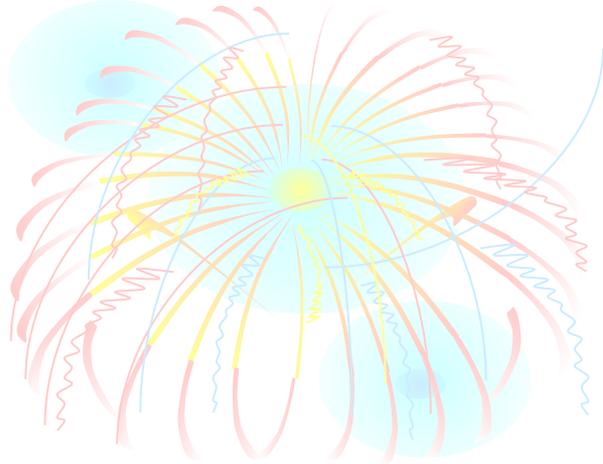
Песок

Дракон

Колос

Нос и др.

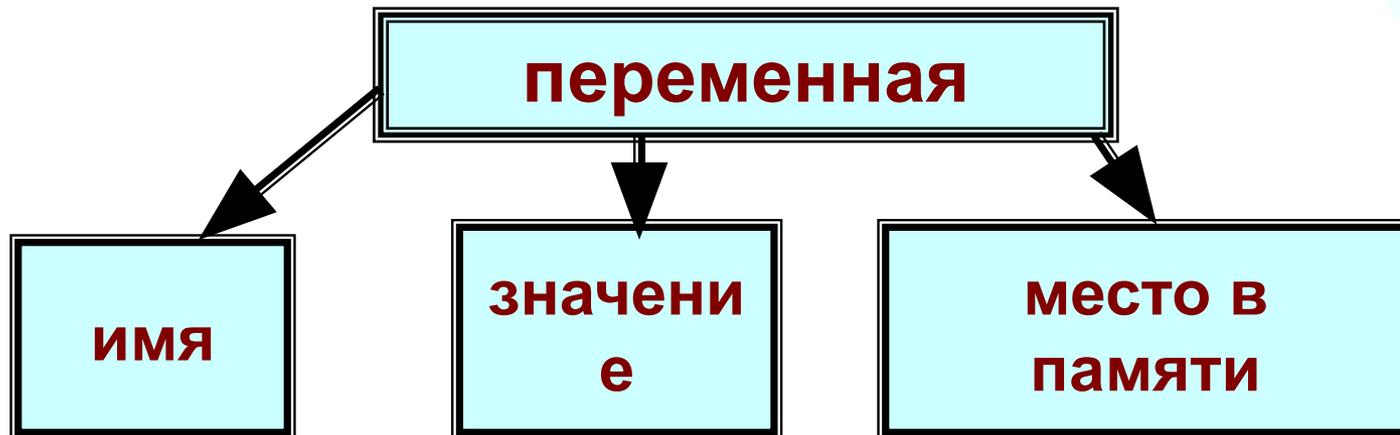
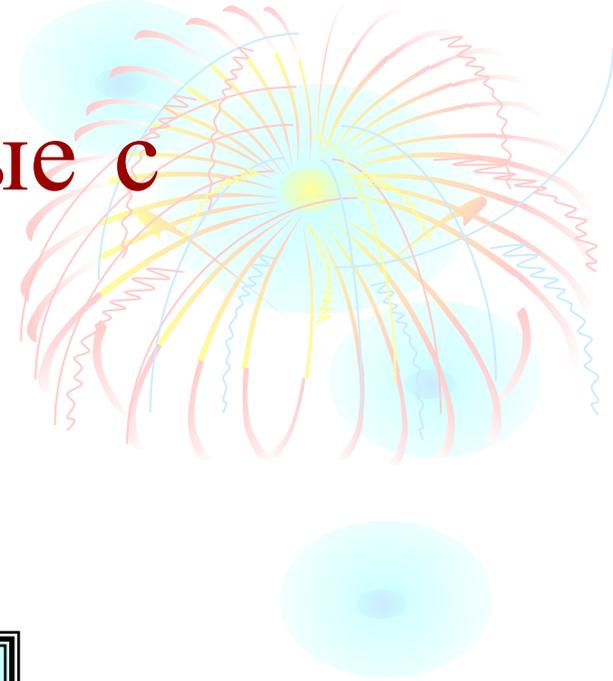
Определение



Переменная - именованное место в памяти, в котором можно хранить некоторое значение.



Объекты, связанные с переменной



Имя переменной (идентификатор)



1. Состоит из латинских букв и цифр.
2. Начинается с латинской буквы.

Упражнения



Определить, что из перечисленных конструкций может служить именем переменной :

1. В1 8. ПЕ4
2. 1L 9. №8
3. С%2 10. ?j
4. D1.5
5. Кх
6. С(12)
7. F 3

Описание переменной



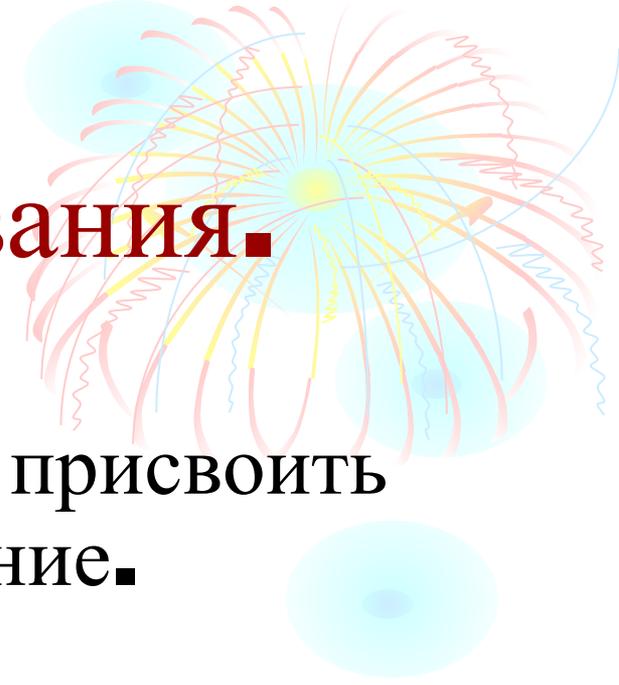
VAR

<идентификатор>:=<имя типа>;

Пример:

VAR T:string;

Оператор присваивания.



Предназначен для того, чтобы присвоить переменной некоторое значение.

Общий вид

<идентификатор>:= <выражение>;

Пример:

c:=‘магазин’;

Работа оператора присваивания



«СПРАВА НАЛЕВО»:

1. Вычисляется значение выражения.
2. Производится **проверка** на соответствие типов. Если типы соответствуют, то вычисленное значение записывается в переменную, иначе следует сообщение об ошибке.

Операция для работы со строковой переменной (конкатенация) (сцепление)



1. **D:=‘кроко’+ ‘дил’;**

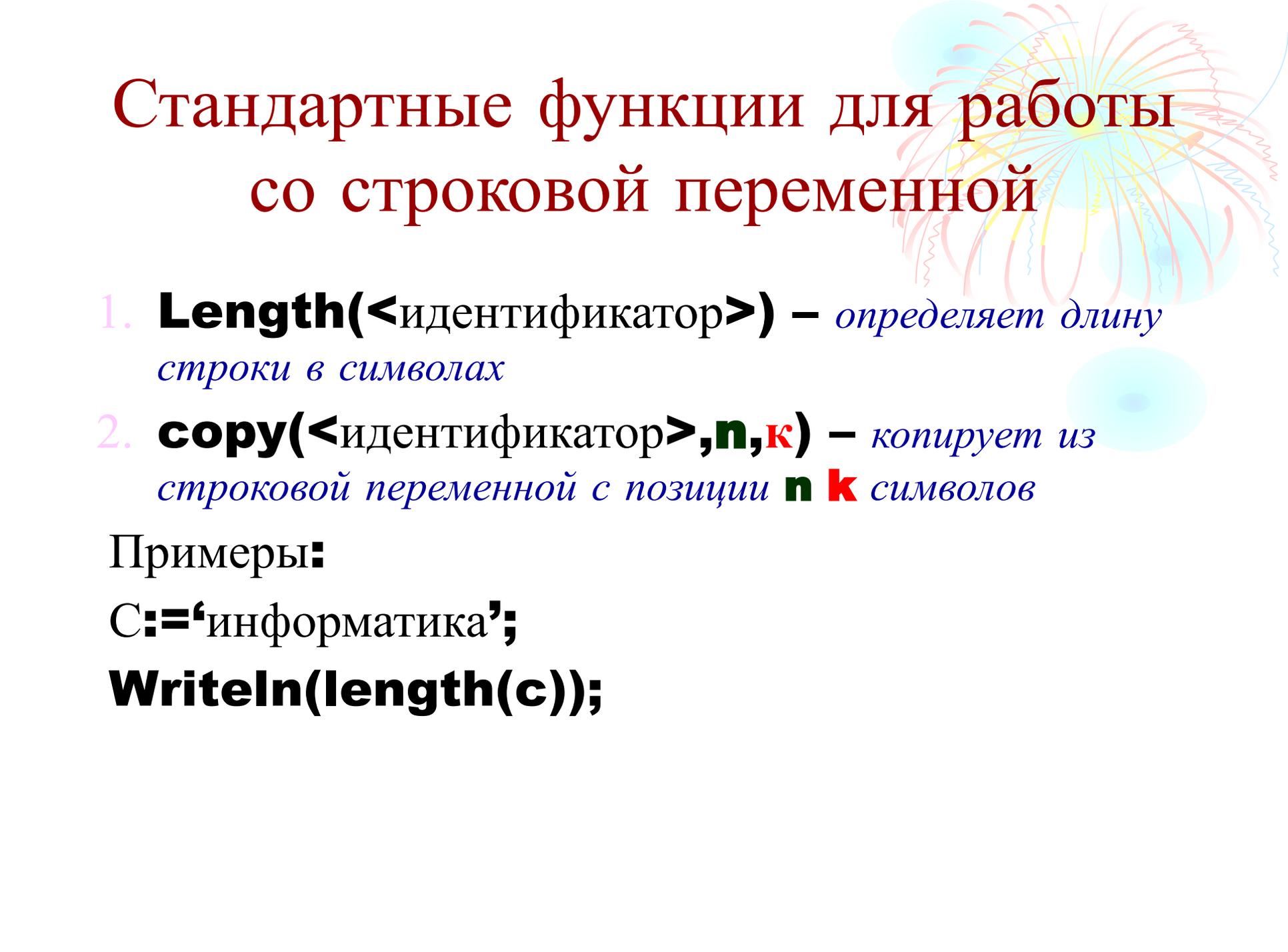
Результат:

крокодил

2. **F:='12'+ '14';** 1214

Результат:

Стандартные функции для работы со строковой переменной



1. **Length(<идентификатор>)** – *определяет длину строки в символах*
2. **copy(<идентификатор>,n,k)** – *копирует из строковой переменной с позиции **n** **k** символов*

Примеры:

C:=‘информатика’;

WriteIn(length(c));

Примеры:

1. **A := 'караул';**
c := copy(a, 1, 4);
writeln(c);

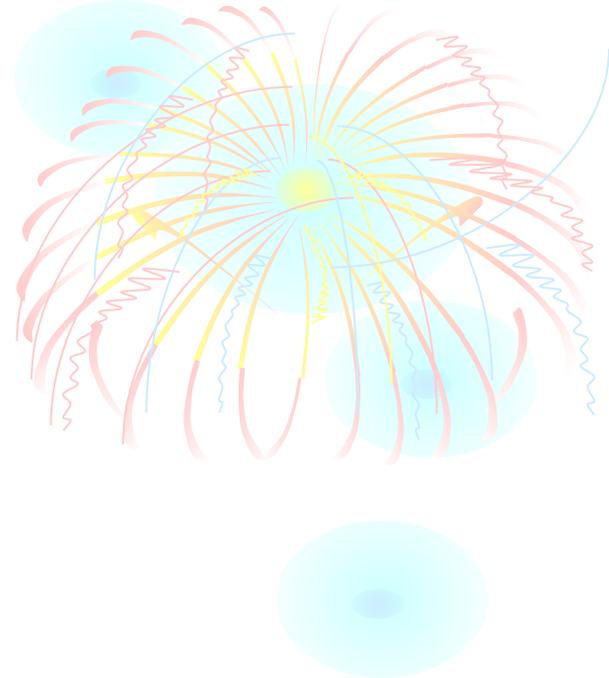
Результат:

кара

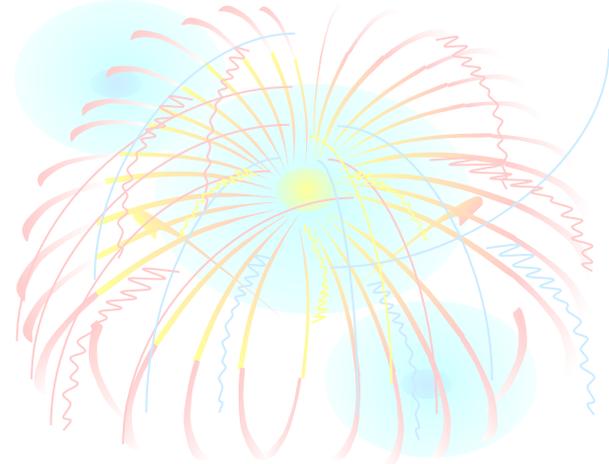
2. **d := copy(a, 4, 3);**
writeln(d);

Результат:

аул



Примеры:



3. R:=‘победа’;
t:= сору(r,2,4);

Результат:

обед

4. f:=‘черепаха’;
g:=сору(f,1,5);

Результат:

череп

