

*«Язык
программирования
Pascal»*

Информатика
10 класс

***Если знания человека
не упорядочены,
то чем больше он знает,
тем большей будет
путаница в его мыслях.***

Герберт Спенсер

Язык программирования — формальная знаковая система, предназначенная для описания алгоритмов в форме, которая удобна для исполнителя.

**ЯЗЫКИ НИЗКОГО
уровня**

языки ассемблера
(от англ.
to assemble –
собирать,
компоновать)

ЯЗЫКИ ВЫСОКОГО УРОВНЯ

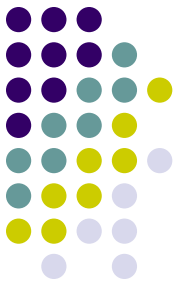
алгоритмические языки
(Фортран, Алгол, Кобол,
Лисп, Бейсик,
Форт, Паскаль,
Ада, Си...)

Язык программирования

(более 2 500)



- **определяет**
набор лексических, синтаксических и семантических правил, используемых при составлении компьютерной программы
- **позволяет определить**
 - ✓ *на какие события будет реагировать компьютер*
 - ✓ *как будут храниться и передаваться данные*
 - ✓ *какие именно действия следует выполнять при различных обстоятельствах*



**Понятие
«Язык
программирования»**

Функция

Задача

Исполнение

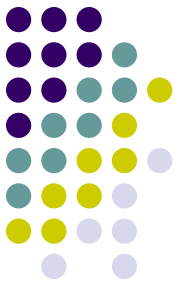


Функция:



язык программирования предназначен для написания компьютерных программ, которые применяются для передачи компьютеру инструкций по выполнению того или иного вычислительного процесса и организации управления отдельными устройствами.

Задача:



язык программирования отличается от естественных языков тем, что предназначен для передачи команд и данных от человека компьютеру, в то время как естественные языки используются лишь для общения людей между собой.



Исполнение:

язык программирования может использовать специальные конструкции для определения и манипулирования структурами данных и управления процессом вычислений.

ЯЗЫКИ НИЗКОГО УРОВНЯ

ЯЗЫКИ АССЕМБЛЕРА

(от англ. to assemble – собирать,

КОМПОНОВАТЬ)
Языки ассемблера используют символичные обозначения команд, которые легко понятны и быстро запоминаются. Вместо последовательности двоичных кодов команд записываются их символичные обозначения, а вместо двоичных адресов данных, используемых при выполнении команды, - символичные имена этих данных, выбранные программистом. Иногда язык ассемблера называют мнемокодом или автокодом.



Фортран

(англ. FORTRAN от FORmula
TRANslator – переводчик формул),

Разработан в 1957 году.

Применяется для описания алгоритма решения научно-технических задач с помощью ЦВМ.

Предназначался, в основном, для проведения естественно-научных и математических расчётов.

В усовершенствованном виде сохранился до нашего времени. Среди современных языков высокого уровня является одним из наиболее используемых при проведении научных исследований.

Наиболее распространены варианты Фортран-II, Фортран-IV, EASIC Fortran и их обобщения.

Был распространён в США и Канаде.

Алгол

(англ. ALGOL от ALGOritmic Language – алгоритмический язык)

Появился в 1958-1960 годах (Алгол-58, Алгол-60).

Разработан комитетом, в который входили европейские и американские учёные.

Был усовершенствован в 1964-1968 годах – Алгол-68.

Позволяет легко переводить алгебраические формулы в программные команды.

Был популярен в Европе, в том числе СССР.

Оказал заметное влияние на все разработанные позднее языки программирования, и, в частности, на язык Pascal.

Предназначался для решения научно-технических задач. Кроме того, этот язык применялся как средство обучения основам программирования – искусства составления программ.

Кобол

(англ. COBOL от COmmon Business Oriented Language – общий язык, ориентированный на бизнес)

Разработан в 1959 – 1960 годах.

Язык программирования третьего поколения.

Предназначен для разработки бизнес приложений, а также для решения экономических задач, обработки данных для банков, страховых компаний и других учреждений подобного рода.

Разработчик первого единого стандарта Кобола - Грейс Хоппер (*бабушка Кобола*).

Обычно критикуется за многословность и громоздкость.

Однако имел прекрасные для своего времени средства для работы со структурами данных и файлами.

Лисп

(англ. LISP от LISt Processing – обработка списков)

Создан в 1959 – 1960 гг. в Массачусетском технологическом институте.

Основан на представлении программы системой линейных списков символов, которые притом являются основной структурой данных языка.

Широко используется для обработки символьной информации и применяется для создания программного обеспечения, имитирующего деятельность человеческого мозга.

Программа на Лиспе состоит из последовательности *выражений* (форм). Результат работы программы состоит в вычислении этих выражений. Все выражения записываются в виде *списков*.

Бейсик

(англ. BASIC от Beginner's Allpurpose Instruction Code – всецелевой символический код инструкций для начинающих)

Создан в середине 60-х годов (1963 г.) в Дартмутском колледже (США).

Основан частично на [Фортран II](#) Основан частично на Фортран II и частично на [Алгол-60](#), с добавлениями, делающими его удобным для работы в режиме разделения времени и, позднее, обработки текста и матричной арифметики.

В силу простоты языка Бейсик многие начинающие программисты начинают с него свой путь в программировании.

Форт

(англ. FOURTH – четвёртый)

Появился в конце 60-х – начале 70-х годов.

Автор - Чарльз Мур написал на нём программу, предназначенную для управления радиотелескопом Аризонской обсерватории.

Стал применяться в задачах управления различными системами. Ряд свойств, а именно интерактивность, гибкость и простота разработки делают Форт весьма привлекательным и эффективным языком в прикладных исследованиях и при создании инструментальных средств.

Областями применения этого языка являются встраиваемые системы управления. Также находит применение при программировании компьютеров под управлением различных операционных систем.

Паскаль

Появился в 1972 году.

Был создан швейцарским учёным, специалистом в области информатики Никлаусом Виртом как язык для обучения методам программирования.

Паскаль – это язык программирования общего назначения.

Особенностями языка являются строгая типизация и наличие средств структурного (процедурного) программирования.

Интенсивное развитие Паскаля привело к появлению уже в 1973 году его стандарта в виде пересмотренного сообщения, а число трансляторов с этого языка в 1979 году перевалило за 80.

В начале 80-х годов Паскаль еще более упрочил свои позиции с появлением трансляторов MS-Pascal и Turbo-Pascal для ПЭВМ.

Основные причины популярности Паскаля:

- простота языка позволяющая быстро его освоить;
- удобство работы как с числовой, так и с символьной и битовой информацией;
- в языке Паскаль реализуются идеи структурного программирования, что делает программу наглядной и дает хорошие возможности для разработки и отладки;
- является прототипом для языков нового поколения;
- дает очень много в понимании сущности программирования;
- прививает хороший стиль программирования, тщательную разработку алгоритма.

Преимущества этого языка особенно ощутимы при написании достаточно сложных и мобильных (т. е. легко переносимых на другие РС) программ.

Ада

Создан в конце 70-х годов на основе языка Паскаль.

Назван в честь одарённого математика Ады Лавлейс (Огасты Ады Байрон – дочери поэта Байрона). Именно она в 1843 году смогла объяснить миру возможности Аналитической машины Чарльза Бэббиджа.

Был разработан по заказу Министерства обороны США.

Первоначально предназначался для решения задач управления космическими полётами.

Применяется в задачах управления бортовыми системами космических кораблей, системами обеспечения жизнедеятельности космонавтов в полёте, сложными техническими процессами.

Ада — это структурный, модульный, объектно-ориентированный язык программирования, содержащий высокоуровневые средства программирования параллельных процессов.

Ci

Берёт своё начало от двух языков - BCPL и B.

В 1967 году Мартин Ричардс разработал BCPL как язык для написания системного программного обеспечения и компиляторов. В 1970 году Кен Томпсон использовал B для создания ранних версий операционной системы UNIX на компьютере DEC PDP-7. Как в BCPL, так и в B переменные не разделялись на типы - каждое значение данных занимало одно слово в памяти.

Язык Си был разработан (на основе B) Деннисом Ритчи из Bell Laboratories и впервые был реализован в 1972 году на компьютере DEC PDP-11.

Известность Си получил в качестве языка ОС UNIX. Сегодня практически все основные операционные системы написаны на Си или C++.

Пролог

«ПРОграммирование на языке ЛОГИКИ»

Был создан в начале 70-х годов группой специалистов Марсельского университета.

В основе этого языка лежат законы математической логики.

Применяется, в основном, при проведении исследований в области программной имитации деятельности мозга человека.

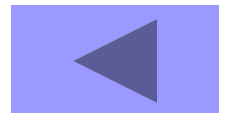
Не является алгоритмическим. Он относится к так называемым **дескриптивным** (от англ. descriptive – описательный) – описательным языкам. Дескриптивный язык не требует от программиста разработки всех этапов выполнения задачи. Вместо этого, в соответствии с правилами такого языка, программист должен описать базу данных, соответствующую решаемой задаче, и набор вопросов, на которые нужно получить ответы, используя данные из этой базы.

В последние десятилетия в программировании возник и получил существенное развитие **объектно-ориентированный** подход. Это метод программирования, имитирующий реальную картину мира: информация, используемая для решения задачи, представляется в виде множества взаимодействующих объектов. Каждый из объектов имеет свои свойства и способы поведения. Взаимодействие объектов осуществляется при помощи передачи сообщений: каждый объект может получать сообщения от других объектов, запоминать информацию и обрабатывать её определённым способом и, в свою очередь, посылать сообщения. Так же, как и в реальном мире, объекты хранят свои свойства и поведение вместе, наследуя часть из них от родительских объектов.

Объектно-ориентированная идеология используется во всех современных программных продуктах, включая операционные системы.

Первый объектно-ориентированный язык *Simula-67* был создан как средство моделирования работы различных приборов и механизмов. Большинство современных языков программирования – объектно-ориентированные. Среди них последние версии языка *Turbo-Pascal*, *C++*, *Ada* и другие.

В настоящее время широко используются системы **визуального программирования** *Visual Basic, Visual C++, Delphi* и другие. Они позволяют создавать сложные прикладные пакеты, обладающие простым и удобным пользовательским интерфейсом.



Pascal

- разработан профессором кафедры вычислительной техники Швейцарского Федерального института технологии Николасом Виртом в 1968 году
- назван так в честь великого французского математика, физика, философа и писателя XVII века, изобретателя первой в мире арифметической машины Блеза Паскаля



(1623 - 1662)

Основные файлы пакета Турбо Паскаль:

- Turbo.exe – интегрированная среда программирования;
- Turbo.hlp – файл, содержащий данные для оперативной подсказки;
- Turbo.tp – файл конфигурационной системы;
- Turbo.tpl – библиотека стандартных модулей Турбо Паскаля.

Структура программы на Pascal

Program <имя программы>;

Uses <имя1, имя2,...>; - список имен подключаемых

Label <описание меток>; стандартных и
пользовательских

Const <описание констант>; библиотечных модулей

Type <описание типов>;

Var <описание переменных>;

Procedure(Function) <описание подпрограмм>;

Begin

<раздел операторов>;

end.

Алфавит Pascal

- прописные и строчные буквы латинского алфавита: A, B, C...Y, Z, a, b, c,...y, z ;
- десятичные цифры: 0, 1, 2,...9;
- специальные символы: + - * / > < = ; # ' , . : { } [] ()
- комбинации специальных символов , которые нельзя разделять пробелами, если они используются как знаки операций: «:=», «..», «<>», «<=», «>=», «{ }».

Словарь Pascal

- зарезервированные слова
- стандартные идентификаторы
- идентификаторы пользователя

Зарезервированные слова имеют фиксированное написание и навсегда определенный смысл. Они не могут изменяться программистом и их нельзя использовать в качестве имен для обозначения величин.

Некоторые зарезервированные слова версии Турбо

Паскаль

Absolute	Абсолютный	Library	Библиотека
And	Логическое И	Mod	Остаток от деления
Array	Массив	Not	Логическое НЕ
Begin	Начало блока	Or	Логическое ИЛИ
Case	Вариант	Of	Из
Const	Константа	Object	Объект
Div	Деление нацело	Procedure	Процедура
Go to	Переход на	Program	Программа
Do	Выполнять	Repeat	Повторять
Downto	Уменьшить до	String	Строка
Else	Иначе	Then	То
End	Конец блока	To	Увеличивая
File	Файл	Type	Тип
For	Для	Until	До
Function	Функция	Uses	Использовать
If	Если	Var	Переменная
Interrupt	Прерывание	While	Пока
Interface	Интерфейс	With	С
Label	Метка	Xor	Исключающее ИЛИ

Идентификатор – имя (identification – установление соответствия объекта некоторому набору символов).

Для обозначения определенных разработчиками языка функций, констант и т.д. служат **стандартные идентификаторы**, например Sqr, Sqrt и т.д.

В этом примере Sqr вызывает функцию, которая возводит в квадрат данное число, а Sqrt – корень квадратный из заданного числа.

Идентификаторы пользователя — это те имена, которые дает сам программист.

Правила написания идентификаторов:

- Идентификатор начинается только с буквы (исключение составляют специальные идентификаторы меток).
- Идентификатор может состоять из букв, цифр и знака подчеркивания.
- Максимальная длина — 127 символов.
- При написании идентификаторов можно использовать прописные и строчные буквы.
- Между двумя идентификаторами должен стоять хотя бы один пробел.



Типы данных Pascal

Определяют:

- Объем ОП для размещения данного.
- Диапазон допустимых значений.
- Допустимые операции.

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| ✓ Простые (скалярные): | ✓ Структурированные: |
| неделимы; | упорядоченная |
| упорядочены (кроме | совокупность скалярных |
| вещественного). | переменных; |
| | характеризуются типом |
| | СВОИХ КОМПОНЕНТОВ. |

Типы данных Pascal

Простые (скалярные):

- Целочисленные
- Вещественные
- Литерный
(символьный)
- Булевский (логический)
- Пользовательские:
перечисляемый;
интервальный.

Структурированные:

- Строковый
- Массивы
- Множества
- Записи
- Файлы
- Указатели
- Процедурные
- Объекты

Целочисленные типы данных

<i>Тип</i>	<i>Диапазон</i>	<i>Требуемая память (байт)</i>
Byte	0...255	1
Shorint	-128 ... 127	1
Integer	-32768 ... 32767	2
Word	0 ... 65535	2
Longint	-2147483648 ... 2147483647	4

Значения целых типов могут изображаться в программе 2 способами: в десятичном виде и в шестнадцатеричном. Если число представлено в шестнадцатеричной системе, перед ним без пробела ставится знак \$, а цифры старше 9 обозначаются латинскими буквами от A до F. Диапазон изменений таких чисел от \$0000 до \$FFFF .

Допустимые операции:

- Арифметические операции

+ , - , * , / , Div , Mod

- Операции сравнения

< , > , <= , >= , <> , =

- Стандартные функции и процедуры

Abs (x) , Sqr (x) , Sqrt (x)

Sin , Cos , Exp , Pred , Succ , Ord , Odd и

т.п



Вещественные типы данных

<i>Тип</i>	<i>Диапазон</i>	<i>Мантисса</i>	<i>Требуемая память (байт)</i>
real	$2.9 \cdot 10^{-39} \dots 1.7 \cdot 10^{38}$	11 – 12	6
single	$1.5 \cdot 10^{-45} \dots 3.4 \cdot 10^{38}$	7 – 8	4
double	$5.0 \cdot 10^{-324} \dots 1.7 \cdot 10^{308}$	15 – 16	8
extended	$1.9 \cdot 10^{-4951} \dots 1.1 \cdot 10^{4932}$	19 – 20	10
comp	$-2E+63+1 \dots 2E+63-1$	10 – 20	8

Допустимые операции:

- Арифметические

+, -, *, /

- Сравнения

<, >, <=, >=, =, <>

- Стандартные функции и процедуры

Abs (x), Sqr (x), Sqrt (x), Exp (x), Sin (x), Cos (x),

Round (x)-округление целой части

Trunc (x)-отбрасывание дробной части

Int (x)-вычисление целой части

Frac (x)-вычисление дробной части

Вещественные значения могут изображаться в форме **с фиксированной точкой**, а также в форме **с плавающей точкой**, т.е. парой чисел вида <мантисса>E<порядок>.

с фиксированной точкой	с плавающей точкой
7.32	7.32E+00
456.721	4.56721E+02
0.015	1.5E-02

Вещественные числа по умолчанию выводятся на экран в формате с плавающей точкой. Для вывода в форме с фиксированной необходимо указать формат вывода.

Например: в ячейке а хранится число 1.232 E+02

Если использовать процедуру Writeln (a); то на экране будет число 1.232 E+02

Если использовать процедуру Writeln(a:6:2); 6 – общее число позиций (включая точку)

2 – число позиций после точки.

То на экране будет число 123.20 – 6 позиций, 2 знака после точки.



Литерный (символьный) тип

Char

Определяется множеством значений кодовой таблицы ПК. Каждому символу задается целое число от 0 до 255. Для кодировки используется код ASCII.

Например код символа 'А' при русской раскладке клавиатуры будет равен 192.

В программе значения переменных и констант типа char должны быть заключены в апострофы.

Для размещения в памяти переменной литерного типа нужен 1 байт.

Допустимые операции

- **операции отношения:**

=, <>, >, <, <=, >=;

вырабатывают результат логического типа

- **стандартные функции:**

Chr(x) – преобразует выражение x в символ и возвращает значение символа

Ord(ch) – преобразует символ ch в его код и возвращает значение кода

Pred(ch) – возвращает предыдущий символ

Succ(ch) – возвращает следующий символ





Логический (Булевский) тип

Могут принимать только одно из 2-х значений:
TRUE или **FALSE**.

В памяти занимают 1 байт.

Описание: **Var <имя>: Boolean;**



Допустимые операции

- **операции сравнения**

=, <>, <=, >=, <, >

- **функции и процедуры**

Pred (True)=False;

Ord (True)=1;

Succ (False)=True;

Ord (False)=0;

ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

- а) конъюнкция (логическое "И", логическое умножение) – AND

Истина тогда и только тогда, когда оба операнда ИСТИННЫ.

A	B	A and B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

- ДИЗЪЮНКЦИЯ
(логическое
сложение,
логическое "ИЛИ")
– OR

Ложь тогда и только
тогда, когда оба
ЛОЖНЫ.

A	B	A or B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1



ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

- **исключающее "ИЛИ" –XOR**

Истина тогда, когда операнды имеют противоположное значение.

A	B	A xor B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0



ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

- отрицание – NOT

Результат операции –
противоположное
значение аргумента

A	not B
0	1
1	0





Пользовательские типы

Занимают 1 байт памяти

Не могут содержать более 256 элементов.

- Перечисляемый
(enumerated type)

задается списком
принадлежащих ему значений

Формат:

Type<имя типа>=(<зн.1, зн.2, ...,зн.n>);

Var<идентификатор,...>:<имя типа>;

- Интервальный
(диапазон)

Две константы определяют границы
диапазона значений для данной
переменной

Принадлежат одному из стандартных типов
(real недопустим!)

Значение const1<const2

Формат:

Type<имя типа>=<const1>.<const2>;

Var<идентификатор,...>:<имя типа>;



Строковый тип данных

Строка – упорядоченная последовательность символов кодовой таблицы ПК

1 символ – 1 байт

Длина строки – количество символов в строке. (0 – 255)

Основные понятия

- **Строковая константа** – последовательность символов, заключенных в апострофы.
 - '272'
 - 'это строка'
 - "
- **Строковая переменная**
var <идентификатор>: string[< max длина >];
(по умолчанию 255)
 - var name:string[20];
var str:string;
- **Элементы строки**
<строка>[<№элемента>]
 - N[5]
S[i]
slovo[k+1]

Операции над строками

- **Сцепления (конкатенации) (+)**
 - **Отношения (=, <, >, <=, >=, <>)**
- 'мама'+ 'мыла'+ 'раму' = 'мама мыла раму'
 - 'True1' < 'True2'
'Mother' > 'MOTHER'
'Мама' <> '_Мама'
'Cat' = 'Cat'

Процедуры и функции

Функция Copy(S,Poz,N)	Выделяет из строки S подстроку длиной N символов, начиная с позиции Poz. N и Poz – целочисленные выражения.
Функция Concat(S1,S2,...,Sn)	Выполняет сцепление (конкатенацию) строк S1, S2,...,Sn
Функция Length(S)	Определяет текущую длину строки S. Результат – значение целого типа.
Функция Pos(S1,S2)	Обнаруживает первое появление в строке S2 подстроки S1. Результат – целое число, равное номеру позиции, где находится первый символ подстроки S1. Если в S2 подстроки S1 не обнаружено, то результат равен 0.
Процедура Delete(S,Poz,N)	Удаление N символов из строки S, начиная с позиции Poz.
Процедура Insert(S1,S2,Poz)	Вставка строки S1 в строку S2, начиная с позиции Poz.



Массив – это упорядоченная последовательность данных, состоящая из фиксированного числа элементов, имеющих один и тот же тип, и обозначаемая одним именем.

(Тип компонент массива называется **базовым типом**)

Общий вид описания массива:

Типе <имя нового типа данных>=array[<тип индекса>] of <тип компонентов>;

Var <имя массива>: array [<тип индекса>] of <тип компонентов>;

Операции над массивом как единым целым:

=, <> и оператор присваивания.

При этом массивы должны иметь одинаковую размерность и один и тот же тип элементов!

Все остальные операции совершаются только над отдельными элементами массива!

Массивы

- **Одномерные** – элементы – простые переменные.
- **Двумерные** – структура данных, хранящая прямоугольную матрицу.

Способ описания:

Var M: array[1..10] of array[1..20] of real;

или

Var M: array[1..10, 1..20] of real;

Доступ к каждому отдельному элементу осуществляется обращением к имени массива с указанием индексов (первый индекс – номер строки, второй индекс – номер столбца).



Множество — набор взаимосвязанных по какому-либо признаку или группе признаков объектов, которые можно рассматривать как единое целое.

- **Элемент множества** – каждый его объект (принадлежит любому скалярному типу, кроме вещественного)
- **Базовый тип множества** – тип элементов множества (задается диапазоном или перечислением)
- **Область значений типа множество** – набор всевозможных подмножеств, составленных из элементов базового типа
- *Пример:* [1,2,3,4], ['a','b','c'], ['a'..'z'] – множества;
[] - пустое множество.
- **Мощность** – количество элементов множества

Формат записи:

type <имя типа> = **set of** <элемент1, ..., элементn>;

var <идентификатор, ...> : <имя типа>;

или

var <идентификатор, ...> : **set of** <элемент1, ...>;

Операции над множествами:

- отношения: “=”, “<>”, “>=”, “<=”
- объединения (+)
- пересечения (*)
- разности множеств (-)
- операция **in** (для проверки принадлежности какого-либо значения указанному множеству)



Запись — состоит из фиксированного числа
компонентов одного или нескольких типов.

Формат:

```
type <имя типа> = record  
    <идентификатор поля> : <тип компонента>;  
    ...  
    <идентификатор поля> : <тип компонента>  
end;  
var <идентификатор,...> : <имя типа>;
```

Обращение к значению поля осуществляется с помощью
идентификатора переменной и идентификатора поля, разделенных
точкой (**составное имя**)

Например: M.Number, M.FIO

Файл — совокупность данных, записанная во внешней памяти под определенным именем.


Формат:

Type <имя типа> = <тип компонентов>;

Var <F> : **file of** <имя типа>;

<R> : <имя типа>;





Указатель – это переменная, которая в качестве своего значения содержит адрес первого байта памяти, по которому записаны данные.

Занимает 4 байта памяти



Подпрограмма — программа, реализующая вспомогательный алгоритм.

□ Подпрограмма-функция

```
function <имя функции> (<параметры-аргументы>) : <тип  
функции>;  
<блок>;
```

Обращение к функции является операндом в выражении.

□ Подпрограмма процедура

```
procedure <имя процедуры> (<параметры>);  
<блок>;
```

Обращение к процедуре – отдельный оператор.

Стандартные библиотечные модули

обеспечивают доступность встроенных процедур и функции

- **System** - сердце Турбо Паскаля. Подпрограммы, содержащиеся в нем, обеспечивают работу всех остальных модулей системы.
- **Crt** - содержит средства управления дисплеем и клавиатурой компьютера.
- **Dos** - включает средства, позволяющие реализовывать различные функции Dos.
- **Graph3** - поддерживает использование стандартных графических подпрограмм.
- **Overlay** - содержит средства организации специальных оверлейных программ.
- **Printer** - обеспечивает быстрый доступ к принтеру.
- **Turbo3** - обеспечивает максимальную совместимость с версией Турбо Паскаль 3.0.
- **Graph** - содержит пакет графических средств.
- **Turbo Vision** - библиотека объектно-ориентированных программ для разработки пользовательских интерфейсов.

Типы операторов Pascal

Простые

- Оператор присваивания
- Процедуры ввода-вывода
- Оператор безусловного перехода (go to)
- Операторы вызова процедуры
- Пустой оператор

Структурные

- **Составной оператор**
- Условный оператор
- Оператор выбора
- Операторы цикла

Оператор присваивания

`<имя> := <выражение>;`



Процедуры ввода-вывода

1. Процедуры ввода (чтения) данных:

Read [ln] (x1, x2, xn);

Где x1, x2 – имена переменных, куда помещаются вводимые данные.
Тип вводимых должен совпадать с типом переменных.

Значение x1, x2... введется с клавиатуры минимум через 1 пробел (или Enter). Ввод данных заканчивается нажатием <Enter>.

Процедура **Read** производит ввод данных, не переводя при этом курсор на следующую строку, а процедура **Readln** производит ввод данных и перевод курсора на следующую строку.

Использование процедуры Readln без параметров -после нажатия клавиши <Enter> переводит курсор на следующую строку.

2. Процедуры вывода данных:

Write [ln] (y1, y2, ...yn);

Где y1, y2, yn – выражения или имена выводимых переменных.

Процедура Write производит вывод, не переводя курсор на другую строку, а Writeln после вывода данных переводит курсор на следующую строку.



Оператор безусловного перехода

go to - «перейти к» и применяется в случаях, когда после выполнения некоторого оператора надо выполнить не следующий по порядку, а какой-либо другой, отмеченный меткой, оператор.

Общий вид: **go to** <метка>.

Метка объявляется в разделе описания меток и состоит из имени и следующего за ним двоеточия.

Имя метки может содержать цифровые и буквенные символы, максимальная длина имени ограничена 127 знаками.

Раздел описания меток начинается зарезервированным словом Label, за которым следует имя метки.



Пустой оператор

Пустой оператор не содержит никаких символов и не выполняет никаких действий. Используется для организации перехода к концу блока в случаях, если необходимо пропустить несколько операторов, но не выходить из блока. Для этого перед зарезервированным словом `end` ставятся метка и двоеточие, *например*:

```
Label m;  
...  
begin  
...  
go to m;  
...  
m:  
end;
```



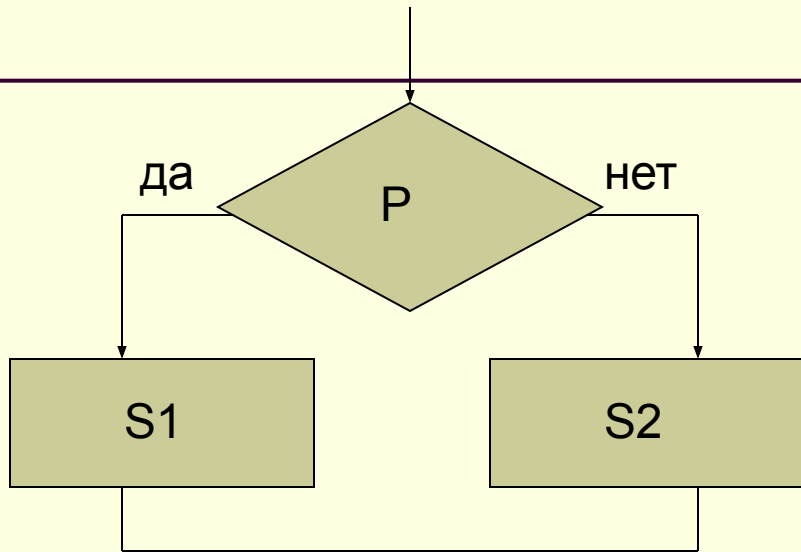
Составной оператор

Этот оператор представляет собой совокупность произвольного числа операторов, отделенных друг от друга точкой с запятой, и ограниченную операторными скобками **begin** и **end**.

Он воспринимается как единое целое и может находиться в любом месте программы, где возможно наличие оператора.



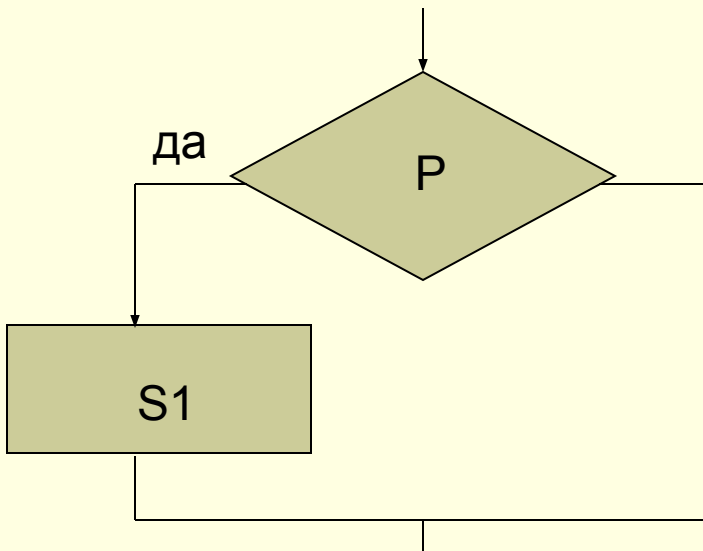
Условный оператор



**If <P> then <S1>
else <S2>;**

P – выражение булевского типа.

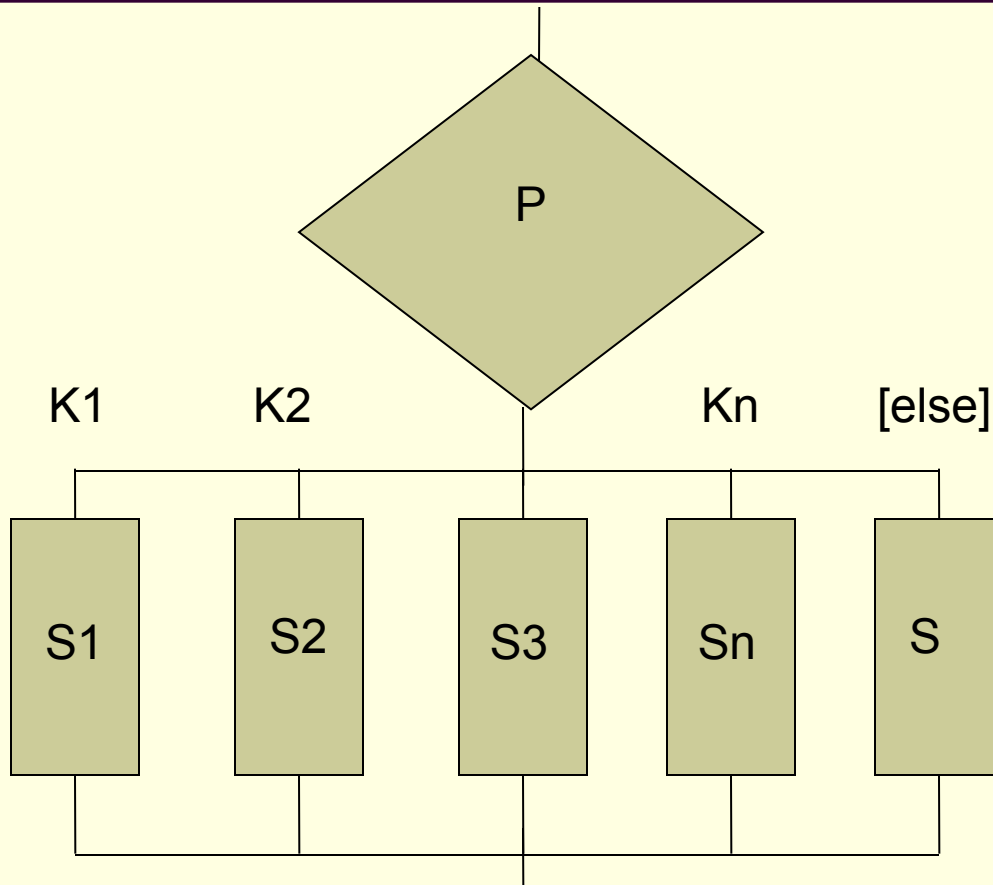
S1, S2 – простые или составные операторы.



If <P> then <S1>;



Оператор выбора



Case K of

K1:S1;

K2:S2;

.....

KN: SN

[Else S;]

End;

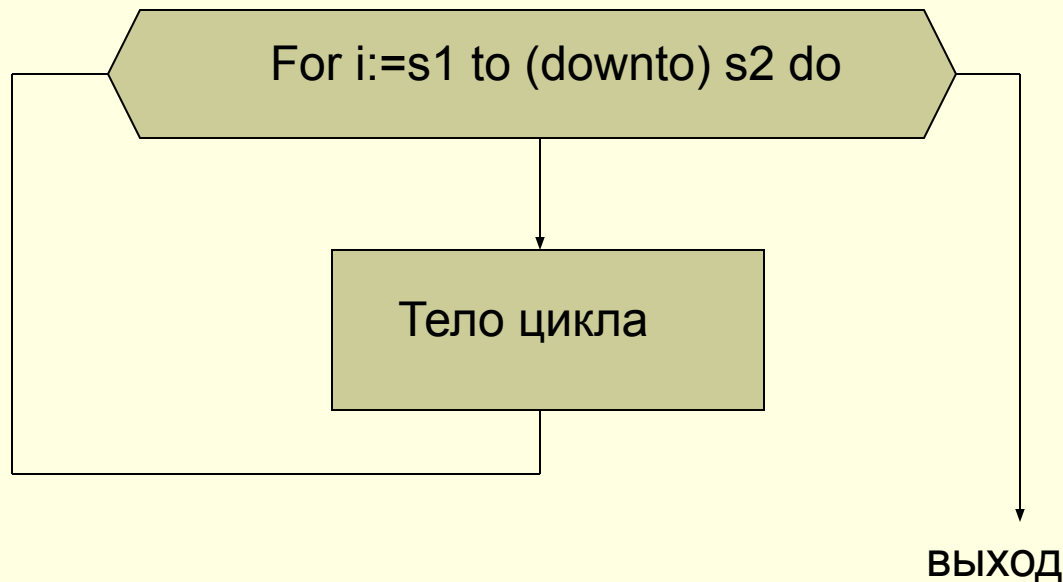
K – селектор выбора
(переменная или выражение
целочисленное, булевского
или символьного типа)

K1, K2, ... KN – константы
выбора (тип совпадает с
типом селектора)

S1, S1, ... SN – простые или
составные операторы.



Оператор цикла *for* (цикл с параметром)



i – параметр цикла

S1 – начальное значение

S2 – конечное значение

Формат записи:

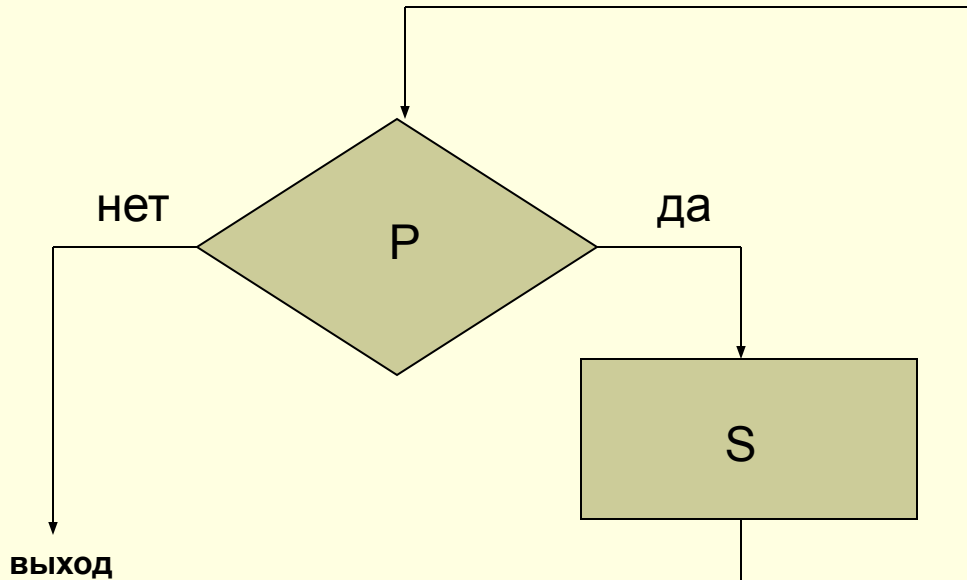
**For i:=s1 to (downto) s2
do**

<тело цикла>;

To – шаг «1»

Downto – шаг «-1»

Оператор цикла *while* (цикл с предусловием, «пока»)

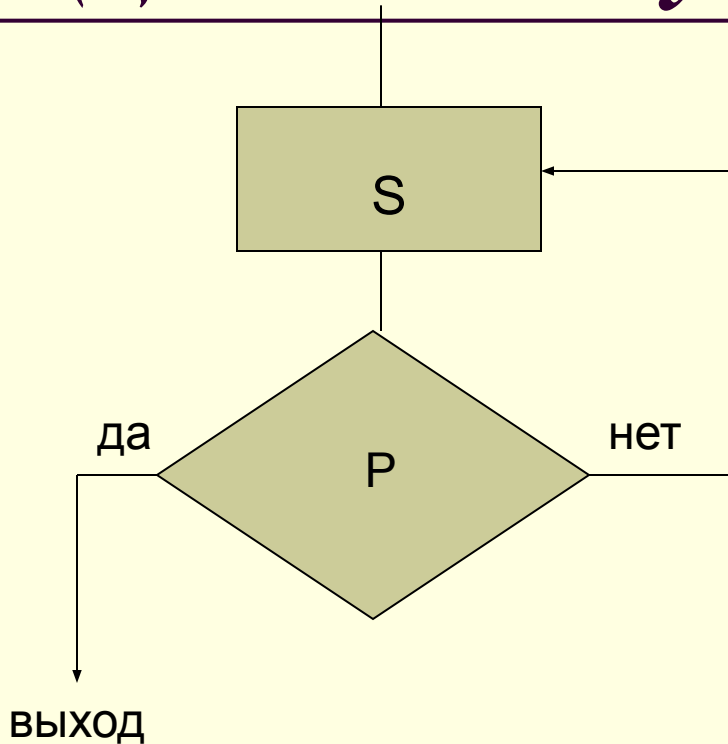


P – условие повторения тела цикла (выражение логического (булевского) типа).
S – простой или составной оператор.

Формат записи:

While <P> do <S>;

Оператор цикла *repeat* (цикл с постусловием, «до»)



Формат записи:

Repeat <S>

Until <P>;

В цикле с постусловием условие цикла проверяется после очередного выполнения тела цикла.

S – тело цикла;

P – условие выхода из цикла (выражение булевского типа);

Выход из цикла при $P=TRUE$.

В цикле Repeat тело выполняется хотя бы один раз.



Графика в Pascal

- Инициализация графического режима
- Базовые процедуры и функции
- Дуги и окружности
- Построение многоугольников
- Графики
- Иллюзия движения
- Работа с текстом

Желаем удачи!