

ОПЕРАТОР ПРИСВАИВАНИЯ

УЧЕБНИК ИНФОРМАТИКА И ИКТ
11 КЛАСС И.Г. СЕМАКИНА,
Е.К. ХЕННЕРА, Л.В. ШЕСТАКОВОЙ

- Из каких разделов состоит программа на языке Паскаль?
- С какого служебного слова начинается программа?
- Как описываются переменные?
- С чего начинается основная программа?
- Чем заканчивается программа?

Найди соответствие. Структура программы на языке Pascal.

1	Program <имя программы>;
2	Const <имя константы>=<значение>;
3	Var <имя переменной>: <тип переменной>;
4	Begin
5	<выполняемые команды>;
6	End.

<i>А</i>	<i>Начало программы</i>
<i>Б</i>	<i>Раздел описания переменных</i>
<i>В</i>	<i>Раздел описания констант</i>
<i>Г</i>	<i>Заголовок</i>
<i>Д</i>	<i>Конец программы</i>
<i>Е</i>	<i>Раздел операторов /тело программы/</i>

Посчитайте устно, чему
будут равны значения
переменных **a** и **b**:

- ▣ $a := 15 \operatorname{div} (16 \bmod 7);$
- ▣ $b := 4 * 5 \operatorname{div} 3 \bmod 2;$

Запишите выражение в математическом виде

- $X := (a * a + 5 * c * c - d * (a + b)) / ((c + d) * (d - 2 * a));$
-

Записать арифметические выражения на языке Pascal

- 1. $y = -5 \cos 2x$
- 2. $y = \operatorname{ctg} x + |x|$
- 3. $y = \sqrt{7 \sin(3x)}$

ОПЕРАТОР ПРИСВАИВАНИЯ

- Присваивание - это действие, в результате которого переменная величина получает определённое значение.
- Способы присваивания значения переменной:
 - 1) оператор присваивания;
 - 2) оператор ввода;
 - 3) передача значения параметра подпрограммы

ОПЕРАТОР ПРИСВАИВАНИЯ

<переменная>:=<выражение>

- ▣ **Арифметический оператор:**
 $x := 2 * a + \text{sqrt}(b)$
- ▣ **Логический оператор:**
- ▣ **$b := (x > y) \text{ and } (k \neq 0)$**

Правило: типы переменных и выражения должны совпадать.

- Исключение: переменной вещественного типа можно присваивать значение целочисленного выражения.

Выполни цепочку присваиваний, чему равно **a** и **b**:

- ▣ 1. $c := 5$
- ▣ $d := -3,5$
- ▣ $a := 5 * d$
- ▣ $b := c$
- ▣ $a := d - b$

Выполни цепочку присваиваний, чему равно **a** и **b**:

- ▣ 2) $a:=1$
- ▣ $c:=18$
- ▣ $d:=a*c/9$
- ▣ $b:=a-d$
- ▣ $a:=c$

Выполни цепочку присваиваний, чему равно **a** и **b**:

- ▣ 3) $a:=7$
- ▣ $b:=9$
- ▣ $a:=b-a$
- ▣ $b:=7*b$
- ▣ $a:=0,1*a$

Выполните №4 стр. 72

```
var x,y:integer;  
begin  
  writeln('введите x, y');  
  readln(x,y);  
  x:=x+y ;  
  y:=x-y;  
  x:=x-y;  
  writeln ('x=',x);  
  writeln ('y=',y);  
end.
```

**Напишите программу для
вычисления площади кольца
по известным радиусам**

```
program koltso;  
var r1, r2, s: real;  
begin  
  write ('r1='); readln (r1);  
  write ('r2='); readln (r2);  
  if r1>r2 then  
    begin  
      s:=Pi*(sqr(r1)-sqr(r2));  
      write ('s=', s);  
    end  
  else write ('Вычислить нельзя')  
end.
```