

Структура программы на Паскаль

Заголовок программы

Program <имя>;

Описание переменных

Var <имя переменной>, <имя переменной>:тип переменной;

Раздел операторов

begin

< оператор>;

...

< оператор>;

end.

Повторение:

Операторы

1. Write(список вывода);
2. WriteLn(список вывода);
3. Read(список ввода);
4. ReadLn(список ввода);
5. :=

Назначение

1. Ввод данных
2. Присваивание
3. Ввод данных и перевод строки
4. Вывод данных и перевод строки
5. Вывод данных

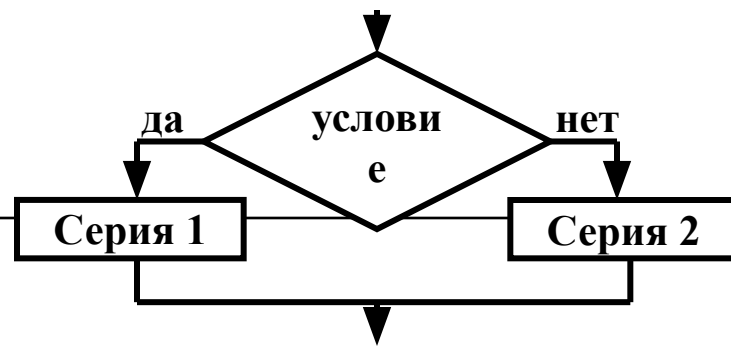
Найти ошибки в программе

```
Programm Div;  
Var a,b,c,d,m: integer  
begin  
  readln(a,b,c,d); {Ввод}  
  m=a*d; {Числитель}  
  n:=bc; {Знаменатель}  
  write(m,n); {Вывод}  
end;
```

```
Program Div;  
Var a,b,c,d,n,m: integer;  
begin  
  readln(a,b,c,d); {Ввод}  
  m:=a*d; {Числитель}  
  n:=bc; {Знаменатель}  
  write(m,n); {Вывод}  
end.
```

Алгоритмы с ветвлением

Условный оператор

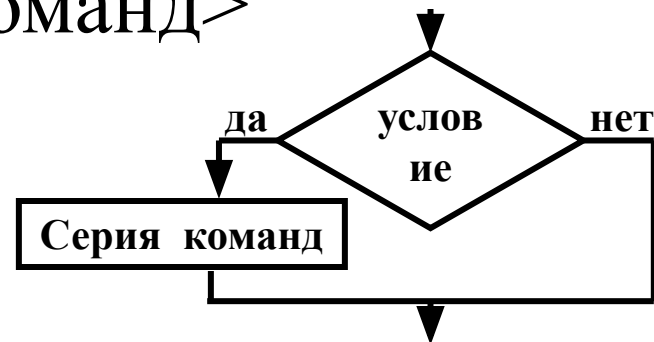


Полное ветвление:

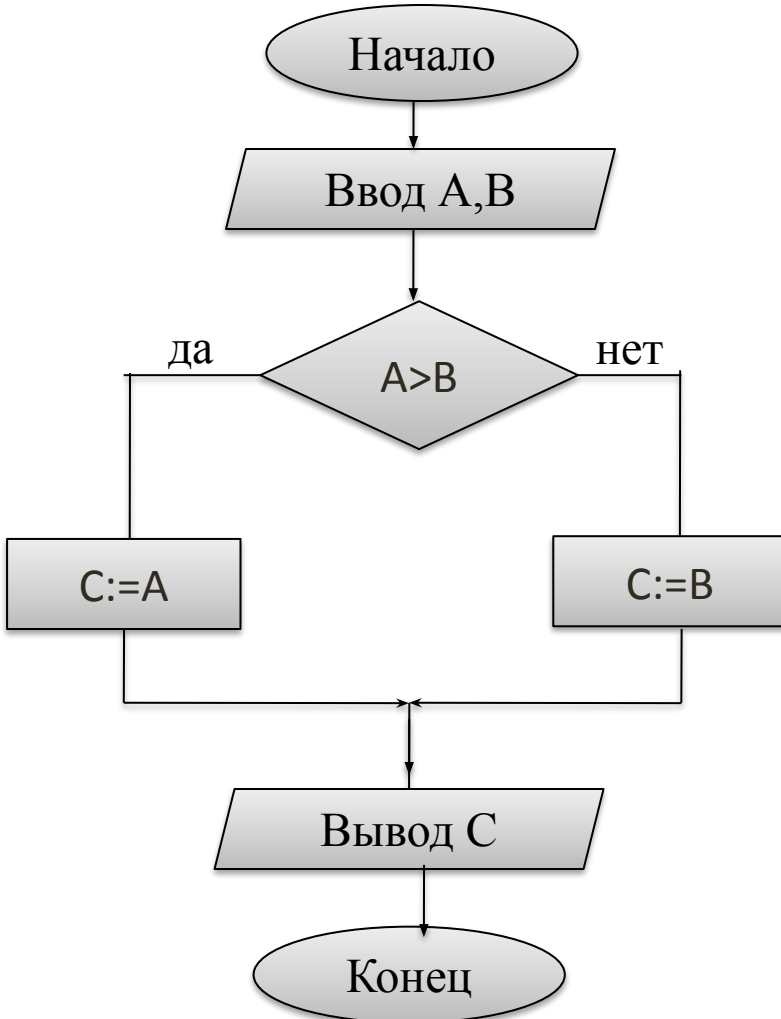
if <условие> **then** <серия команд 1 > **else**
<серия команд 2>

Неполное ветвление:

if <условие> **then** <серия команд>



Задача 1. Даны значения двух величин: выбрать из них большее.



Программа:

Program Max2;

Var A,B,C: integer;

Begin

Write ('Введи два числа');

Read (A,B);

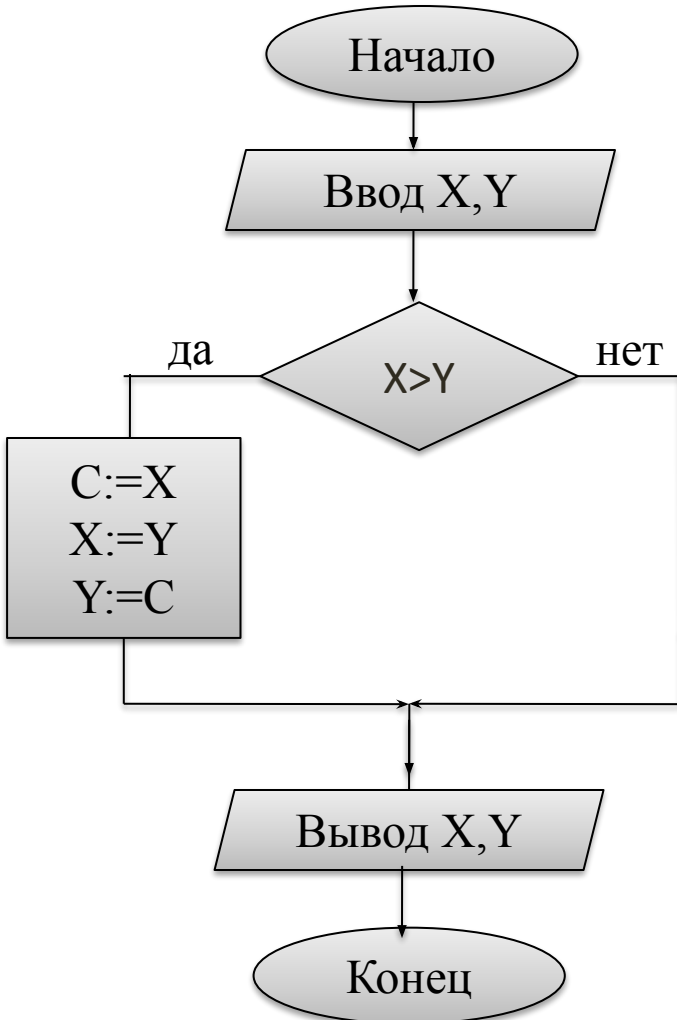
If A>B **then** C:=A **else** C:=B;

Write ('Max = ', C);

end.

Полное ветвление

Задача 2. Обменять местами (упорядочить) значения переменных X и Y по возрастанию.



Программа:

Program Sort;

Var X, Y, C: integer;

Begin

Write ('Введи два числа');

Read (X, Y);

If X > Y then

begin

C:=X;

X:=Y;

Y:=C;

end;

Write (X, Y);

end.

Begin-end
скобки условного
оператора

*Неполное
ветвление*

Задача. Определите, какая задача решается следующим алгоритмом.

Program tri;

Var X: integer;

Begin

Write ('Введи число'); Read (X);

If X=0 then write ('Число равно нулю') else If X>0 then Write ('Введено положит. число') else Write ('Введено отрицат. число');

end.

Определите ответ при $X=0$