

Оператор «Присвоить»

- используется, когда необходимо запомнить в памяти какое-то значение или формулу.

Оператор
присваивания

```
a := 5;
```

```
a := (x+y) / 2;
```



При записи формул помнить о порядке действий и по необходимости использовать скобки

Данные хранятся в переменной

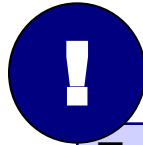
Переменная – это величина, имеющая имя, тип и значение.



Имя не может начинаться с цифры

Значение

`a := 5;`



При записи данных в одну и ту же переменную, старые стираются, хранятся только новые

Имя

Пример:

```
x:=15;
y:=5;
y:= x+5;
Z:= x+y
```

Решение:

```
x=15
y=5
y= 15+5=20
Z:= 15+20
```

Типы переменных:

- integer { целая }
- real { вещественная }
- и другие...

целая и дробная
часть отделяются
точкой (3.14)



В переменной хранятся данные
определенного типа!



Тип определяется по числу или по результату выполнения
вычисления. Необходимо создать список всех переменных из
программы:

```
var a, b: integer;  
    c: real;
```

СПИСОК ИМЕН
переменных

Тип -
вещественный

переменная **может содержать**

$A:=D+C;$ - *арифметическое выражение*

$A:=5;$ - *содержит константы*

$A:= D \text{ div } C;$ - *содержит функции*

* - *умножение*

/ - *деление*



Задача. *Написать программу, которая подсчитает сумму, произведение и среднеарифметическое двух чисел, если известно, что $a=129$, $b=340$*

Алгоритм действий

1. запомнить числа a и b
2. вычислить сумму чисел
3. вывести результат на экран

Далее аналогичные действия только для вычисления произведения и среднего значения

```
PROGRAM Z1;
```

```
var
```

```
a: integer;
```

```
b: integer;
```

```
x: integer;
```

```
begin
```

```
  a:=129;
```

```
  b:= 340;
```

```
  x:= a+b;
```

```
  Writeln (x);
```

```
.....
```

```
end.
```