

Тема 2. Структура программы и комментарии

1. Неформальное введение
2. Комментарии

Приложение: Синтаксические диаграммы

1. Неформальное введение

```
program Project2; } заголовок

($APPTYPE CONSOLE) } директива компилятору

uses } подключение модуля русификации
  EsConsole;

var a,b: integer; } описание переменных
    Summa: real;

begin } начало тела программы
  {это комментарий
  в две строки}
  a:=1;
  b:=2;
  summa:=a+b; // находим сумму двух целых чисел
              (*это тоже большая строка
              с комментариями*)
  writeln('Сумма =', Summa);
  readln
end. } конец тела программы
```

тело программы

2. Комментарии

Фрагменты программы пояснительного характера

{ . . . } (* . . . *) // . . .

Можно комментировать комментарии!

{ ... (* *) ... }

(* ... { } ... *)

// { ... }

// (* ... *)

{ ... // ... } (* ... // ... *)

~~Не допускаются комментарии вида:~~

~~{ ... { } ... }~~

~~(* ... (* *) ... *)~~

Пример 1:

```
Project2  
  
program Project2; {$APPTYPE CONSOLE} uses EsConsole; var a,b: integer; Summa: real;  
begin a:=1; b:=2; summa:=a+b; writeln('Сумма =',Summa);readln end.
```

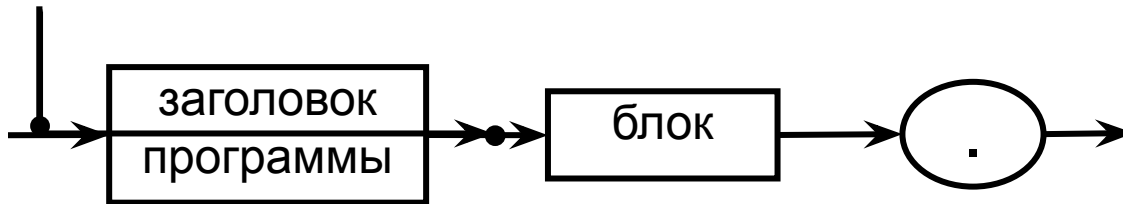
Пример 2:

```
Project2  
  
program Project2;  
  
{$APPTYPE CONSOLE}  
  
uses  
  EsConsole;  
var a,b: integer;  
    Summa: real;  
  
begin  
  {это комментарий  
  в две строки}  
  a:=1;  
  b:=2;  
  summa:=a+b; // находим сумму двух целых чисел  
               (*это тоже большая строка  
               с комментариями*)  
  writeln('Сумма =',Summa);  
  readln  
end.
```

Отступы показывают
структуру блоков
программы

2. Приложение: Синтаксические диаграммы

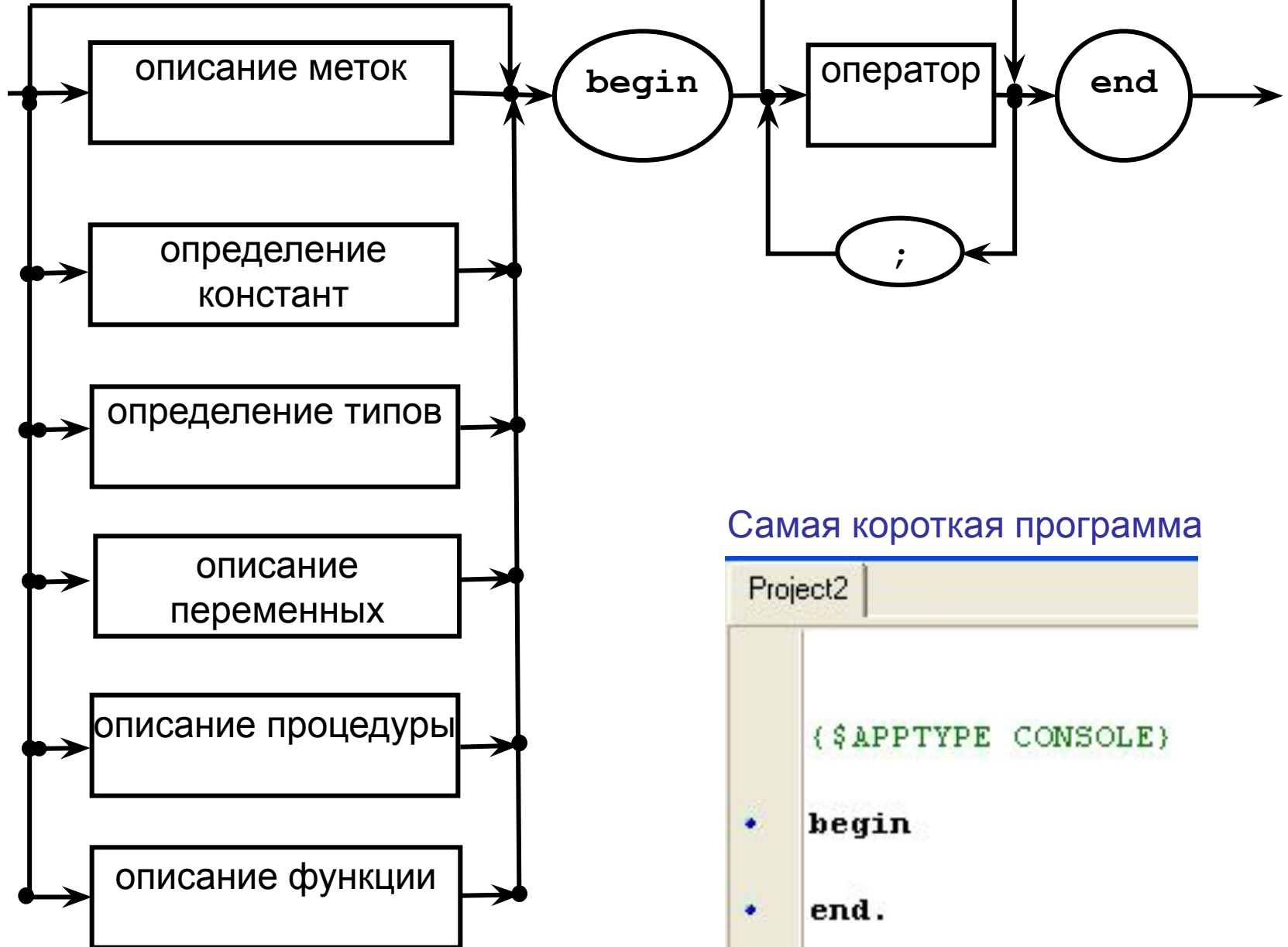
Программа



Заголовок программы



Блок



Самая короткая программа

```
Project2 |
($APPTYPE CONSOLE)
begin
end.
```