

Знакомство со структурой программы на языке Паскаль



Паскаль был разработан швейцарским ученым Никлаусом Виртом (1970 г.)

Структура программы

program Имя_Программы;

{1. заголовок программы}

label Описания_меток;

const Описания_Констант;

{2. Раздел описаний}

type Описания_Типов;

var Описания_Переменных;

procedure Описания_Процедур_и_функций;

function;

{3. Раздел операторов}

begin

 Операторы

end.

Алфавит языка Паскаль

26 латинских строчных и

26 латинских прописных букв:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

10 цифр:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

знаки операций:

+ - * / = <> < > <= >= := @

ограничители (разделители):

. , ' () [] (. .) { } (* *) .. : ;

подчеркивание _

спецификаторы:

^ # \$

Важно

Имя программы

- Iwanow_Petr_10a,
- **но нельзя: 10a-Иванов Петр**
(допущены три ошибки: имя
начинается цифрой, использовано
тире и слова разделены пробелом).

Операторные скобки

`begin..... end.`

Разделителем операторов

в Паскале является ; (точка с запятой)

Задача 1.

**Вывести на экран текст
в заданном формате:**

Вася

пошел

погулять

Задача 2.

Напишите программу, которая печатает ваше имя в рамочке из звездочек.

Пример:

```
*****  
  
*Слава*  
  
*****
```

Домашнее задание:

- выучить конспект для учащегося;
- составить программу для одной из задач № 1, 2, 3 (по выбору).

Задачи:

1. Вывести на экран строковый рисунок (Рис. 1).
2. Написать программу, которая рисует пингвина (Рис. 2).
3. Написать программу, которая выводит следующий рисунок (Рис. 3).

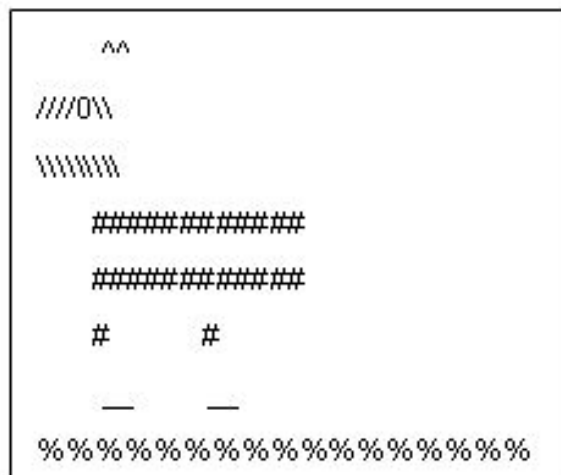


Рис. 1

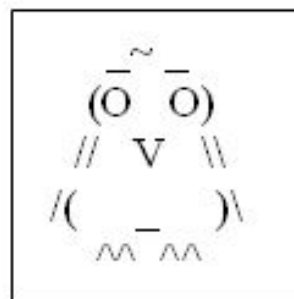


Рис. 2

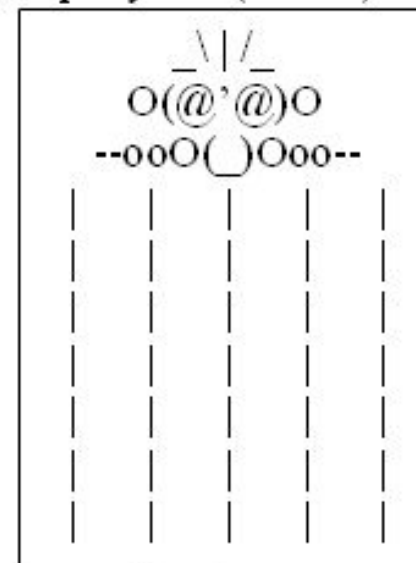


Рис. 3