

*Язык
программирования
Паскаль*

Язык Паскаль разработан в 1971 году и назван в честь Блеза Паскаля – французского ученого, изобретателя механической вычислительной машины.

Автор языка Паскаль – швейцарский профессор *Никлаус Вирт.*



Паскаль – это универсальный язык программирования, позволяющий решать самые разнообразные задачи обработки информации

Процедуры вывода

Write и WriteLine

(переводится – «пиши» и «пиши строку»)

С помощью данных операторов изображают на экране ту или иную информацию, состоящую из СИМВОЛОВ.

Выводить на экран можно не только числа, но и результаты вычисления арифметических выражений, а также тексты, которые, в отличие от чисел и выражений, нужно брать в одинарные кавычки.

Примеры:

<i>Как пишем</i>	<i>Что видим</i>
<code>Write(-500)</code>	-500
<code>Write(2*2-1)</code>	3
<code>Write('Хорошо!')</code>	Хорошо!

Один оператор Write может выводить сразу несколько элементов. Элементы нужно отделять друг от друга запятыми.

Все элементы выводятся в одну строку вплотную друг к другу.

На экране отображаются только те пробелы, которые встречаются внутри кавычек.

Примеры:

<i>Как пишем</i>	<i>Что видим</i>
<code>Write('Это',4+4,'Кошек')</code>	Это8Кошек
<code>Write('Это ',4+4,' кошек')</code>	Это 8 кошек
<code>Write('16+17=',16+17)</code>	16+17=33
<code>Write(3+2,' ',4)</code>	5 4
<code>Write(3+2,4)</code>	54
<code>Write('125+1',5+1,'=',120+21)</code>	125+16=141

Правила записи и выполнения оператора `WriteLn` те же, что и у `Write`, с одним исключением – после его выполнения следующий оператор `Write` или `WriteLn` печатает свою информацию с начала следующей строки, а после выполнения оператора `Write` продолжает печатать в той же.

Оператор `WriteLn` можно использовать просто для перевода курсора в начало следующей строки.

Программы на Паскале содержат следующие «знаки препинания»:

- Служебные слова BEGIN и END;
- Точка с запятой;
- Точка.

BEGIN (переводится – «начало») – ставят в начале программы, чтобы было видно, откуда она начинается.

END (переводится – «конец») – с точкой ставится в конце программы, чтобы было видно, где она заканчивается.

Точкой с запятой отделяют операторы друг от друга.

Служебные слова **BEGIN** и **END** от операторов точкой с запятой не отделяются.

Пример:

Программа на Паскале. Результат выполнения

```
BEGIN
```

```
Write('Начали!');
```

```
Write(8+1);
```

```
Write(5);
```

```
END.
```

Начали!95

Программу можно записывать и в строку, и в столбец.

Служебные слова и операторы могут быть записаны любыми буквами (заглавными или строчными, а также любым шрифтом).

Программа на Паскале может содержать комментарии, взятые в фигурные скобки, которые не влияют на выполнение программы.

Пример:

Программа на Паскале.

```
BEGIN
```

```
Write('Начали!'); {Это приказ печатать!}
```

```
Write(8+1);
```

```
Write(5);
```

```
END.
```

Результат выполнения

Начали!95

Примеры:

Программа: Begin Write('АМа'); Write('ЗОНКа'); End.

Результат: АМаЗОНКа

Программа: Begin Write('АМа'); WriteLn('ЗОНКа'); End.

Результат: АМаЗОНКа

Программа: Begin WriteLn('Ама'); Write('Зонка'); End.

Результат:
Ама

Зонка

Программа: Begin WriteLn('Ама'); WriteLn('Зонка'); End.

Результат:
Ама
Зонка

Задача 1

Определить, что напечатает программа:

```
Begin
```

```
Write(1992);
```

```
WriteLn(' Мы начинаем!');
```

```
WriteLn(6*8);
```

```
WriteLn;
```

```
WriteLn('Шестью шесть ',6*6,'.Арифметика:',(6+4)*3);
```

```
End.
```

Оператор присваивания.

При выполнении оператора присваивания компьютер «в уме» вычисляет правую часть и присваивает вычисленное значение переменной, стоящей в левой части.

Обозначение оператора присваивания

:=

Пример:

Begin

a:=2*3+4;

b:=a;

y:=a+b+1;

Write('y=',y)

End.

a:=10;

b:=10;

y:=10+10+1;

y=21

Замечание. Если переменная принимает новое значение, то старое значение автоматически стирается

Описание переменных

Описание переменных начинается со служебного слова VAR (переводится – «переменная»), которое записывается выше Begin.

После VAR записываются имена всех переменных, встречающихся в программе с указанием через двоеточие типа значений, которые каждая переменная имеет право принимать.

Типы значений переменных

Тип	Перевод	Диапазон принимаемых значений
Integer	целый	целые числа от - 32 768 до 32 767
LongInt	длинное целое	целые числа от - 2 147 483 648 до 2 147 483 647
Byte		целые числа от 0 до 255
Real	Вещест- венный	целые и дробные числа

Для того, чтобы Паскаль выводил вещественные числа в понятном виде, нужно в оператор вывода `WriteLn` дописывать формат численного значения переменной:

`WriteLn(x:n:m),`

где **n** – натуральное число, показывающее сколько символов, включая целую часть, дробную часть, знак и десятичную точку, должно занимать все изображение числа; **m** – натуральное число, показывающее количество символов после десятичной точки.

Пример:

```
Var a,b:Integer;
```

```
    c:Real;
```

```
Begin
```

```
    a:=6;
```

```
    b:=7;
```

```
    c:=b/a;
```

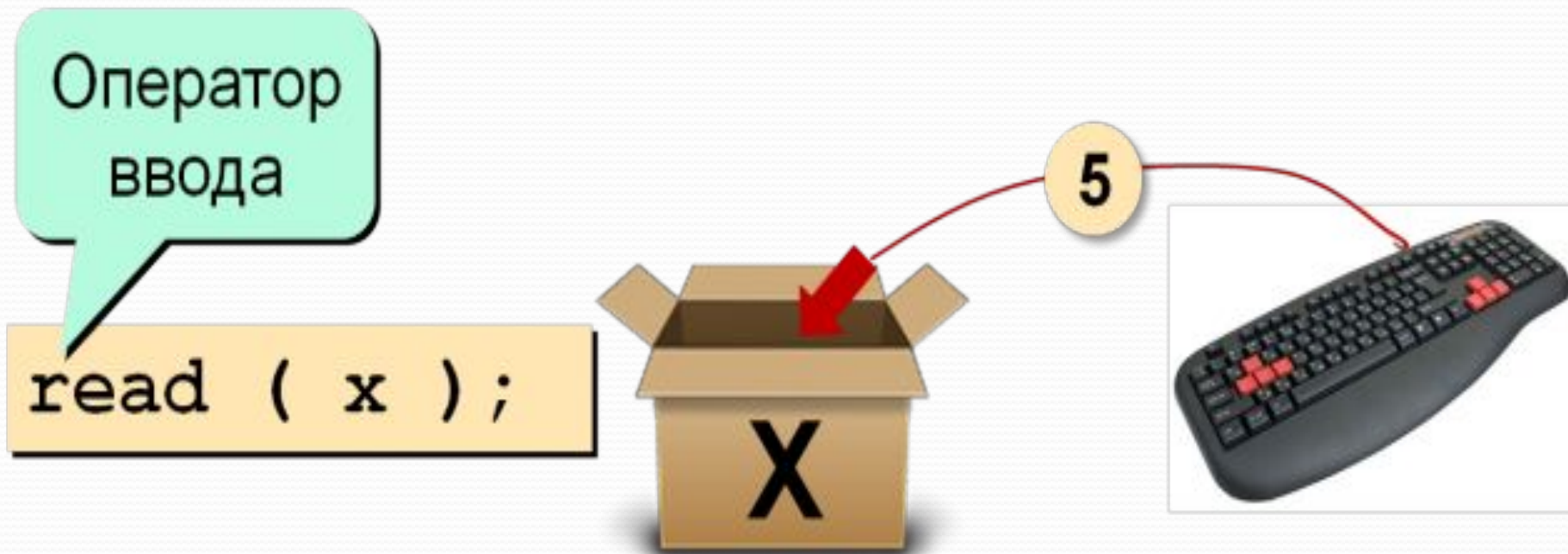
```
    WriteLn('c=',c:4:2);
```

```
End.
```

ОТВЕТ: c=1,17

Ввод данных

- Для ввода данных используется оператор ввода **read** или **readln**



Нахождение квадрата числа

```
Writeln('Введите число');  
readln(a);  
writeln('квадрат ',a,'=',a*a);
```

Если запрашиваются две переменные, то можно перечислять их через запятую

- `writeln('Введите два числа');`
- `read(a,b);`
- `writeln('сумма чисел = ',a+b);`

Даны две переменные. Выполнить основные арифметические действия с переменными (+ - * /) и вывести результат на экран.

- `Var a,b: integer;`
- **Begin**
- `Writeln('Введите два числа');`
- `read(a,b);`
- `writeln(a*b, ' ', 'a+b, ' ', 'a-b, ' ', 'a/b);`
- **end.**