

Вывод данных из оперативной памяти на экран монитора осуществляется с помощью оператора `write`.

```
write (<выражение 1>, <выражение 2>, ...,  
      <выражение N>)
```

Оператор `write ('s=', s)` выполняется так:

1. На экран выводятся символы, заключённые в апострофы: `s=`
2. На экран выводится значение переменной, хранящееся в ячейке оперативной памяти с именем `s`.

Если значение переменной `s` равно 16, то на экране появится `s=16`.

В результате работы оператора  
`write (1, 20, 300)`  
на экране появится `120300`,  
что неудобно для восприятия.



### **Запятые**

`write (1 , ' ' , 20 , ' ' , 300)`  
На экране появится `1, 20, 300`

### **Пробелы**

`write (1 , ' ' , 20 , ' ' , 300)`  
На экране появится `1 20 300`

При выполнении нового оператора `write` вывод продолжается в той же строке. Чтобы осуществить переход к новой строке, используйте оператор `writeln`.



Программа, вычисляющая площадь и периметр равностороннего треугольника.

Исходные данные: длина стороны  $a=12$  и высота  $h=5$ .

Результат:  $S$  — площадь и  $P$  — периметр.

Формулы для расчётов:  $S = \frac{1}{2}ah$ ,  $P = 3a$ .

```
program S_P1;  
var a, h, S, P: real;  
begin  
  a:=12;  
  h:=5;  
  S:=1/2*a*h;  
  P:=3*a;  
  writeln ('S=', S);  
  writeln ('P=', P)  
end.
```

На экране:

S=30

P=36

```
program S_P1;  
var a, h, S, P: real;  
begin  
  a:=12;  
  h:=5;  
  S:=1/2*a*h;  
  P:=3*a;  
  writeln ('S=', S);  
  writeln ('P=', P)  
end.
```

Окно вывода

S=30  
P=36

Ввод в оперативную память значений переменных осуществляется с помощью оператора read.

```
read (<имя переменной 1>,<имя  
переменной 2>,...,<имя переменной N>)
```

Для ввода данных можно также использовать оператор `readln`. Отличие состоит в том, что после выполнения `readln` осуществляется автоматический переход на новую строку входного потока, даже если в текущей строке остались невведённые символы. Таким образом, `readln` позволяет считать лишь начальную часть введённой пользователем строки и, проигнорировав её окончание, перейти к следующей строке.



```
program S_P2;  
var a, h, S, P: real;  
begin  
  writeln ('Вычисление площади  
и периметра равностороннего треугольника');  
  write ('Введите длину стороны a=');  
  readln (a);  
  write ('Введите длину высоты h=');  
  readln (h);  
  S:=1/2*a*h;  
  P:=3*a;  
  writeln ('S=', S);  
  writeln ('P=', P)  
end.
```

Окно вывода

```
Вычисление площади и периметра равностороннего треугольника  
Введите длину стороны a=
```

Окно вывода

```
Вычисление площади и периметра равностороннего треугольника  
Введите длину стороны a=7  
Введите длину высоты h=8
```

Окно вывода

```
Вычисление площади и периметра равностороннего треугольника  
Введите длину стороны a=7  
Введите длину высоты h=8  
S=28  
P=21
```