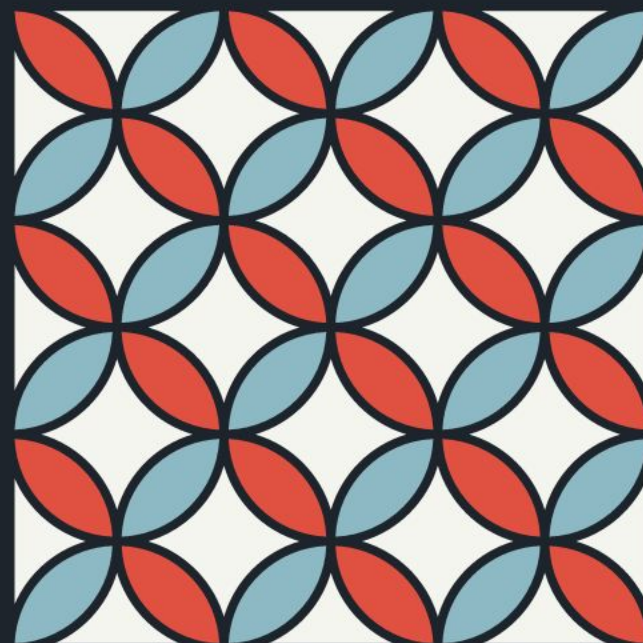
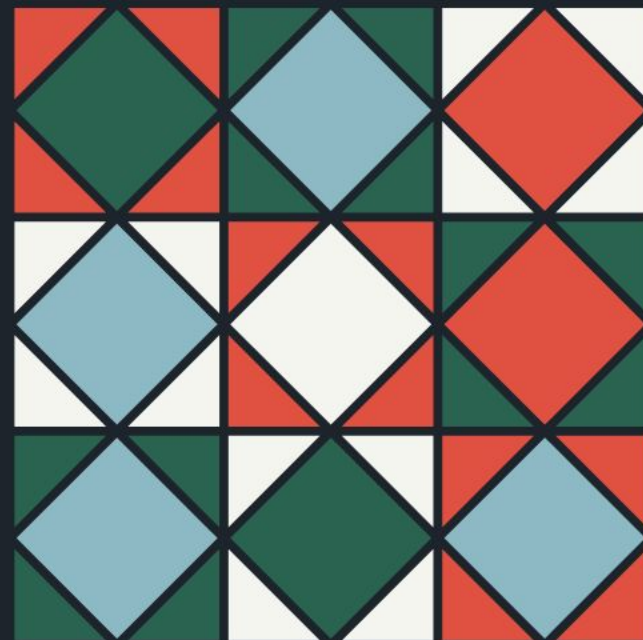
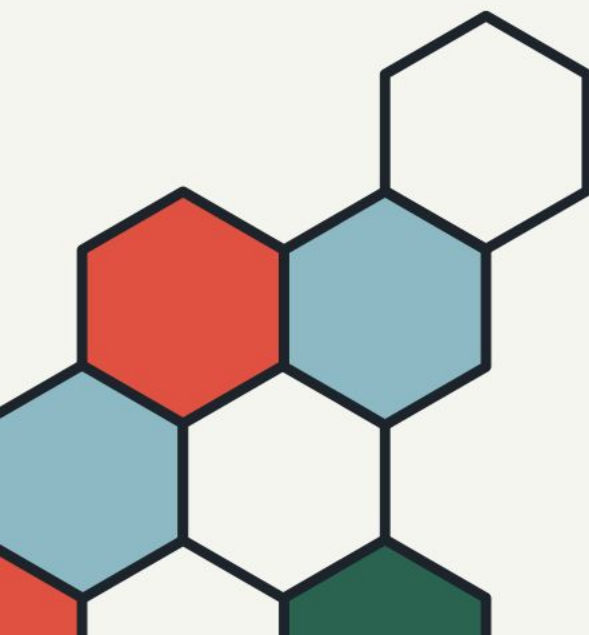
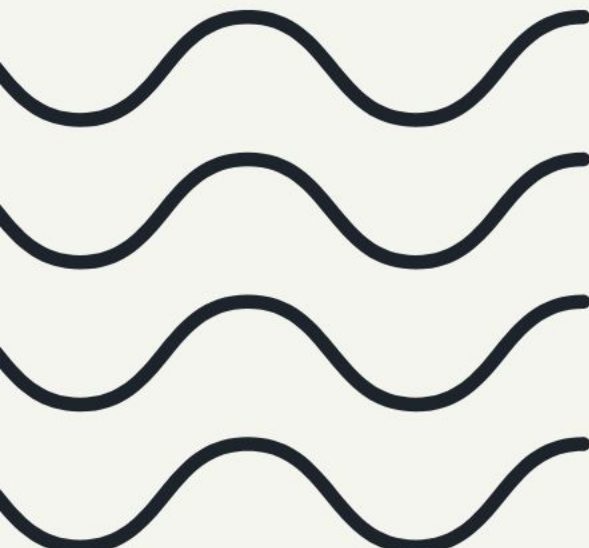




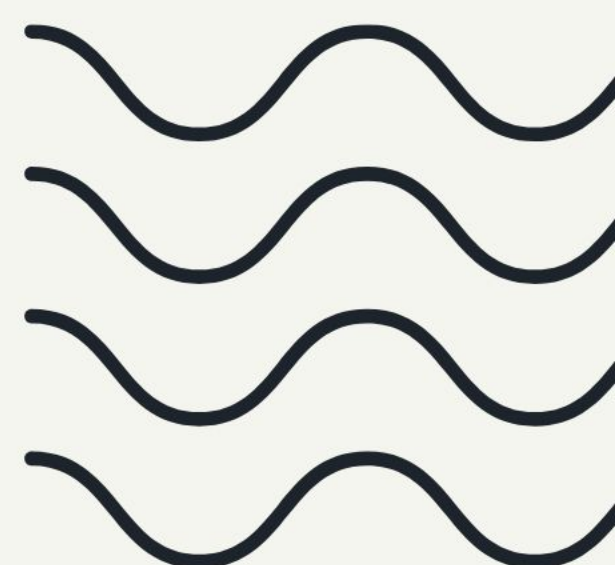
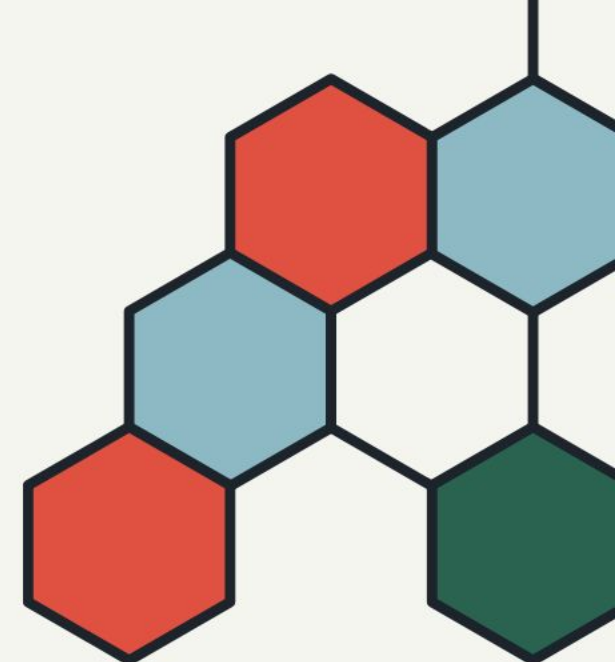
**ЯЗЫК
ПРОГРАММИРОВАНИЯ
ПАСКАЛЬ**



A central rectangular box with a dark green title bar at the top containing three white circles. The main body of the box is light blue and contains the following text:

ОПЕРАТОР

КОМАНДА АЛГОРИТМА,
ЗАПИСАННАЯ НА ЯЗЫКЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЯ





СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ НА ПАСКАЛЕ

`Program <имя программы>;`



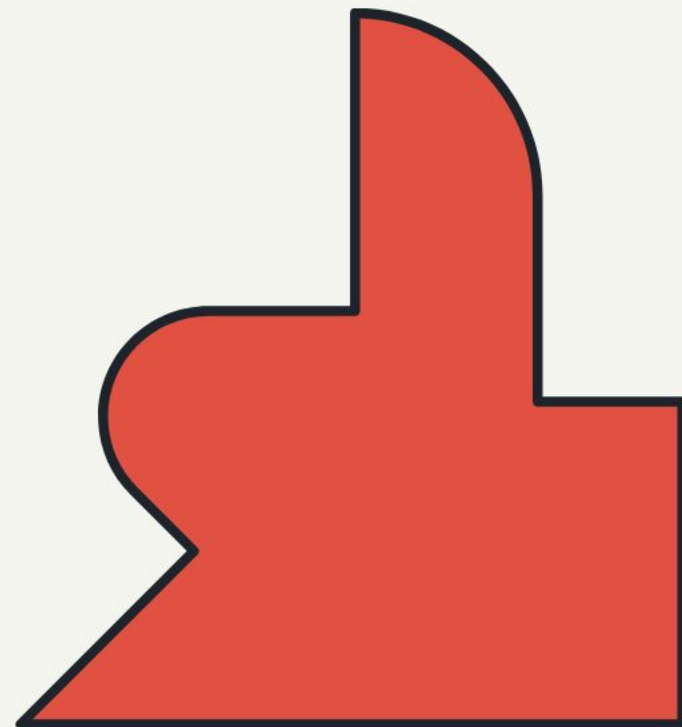
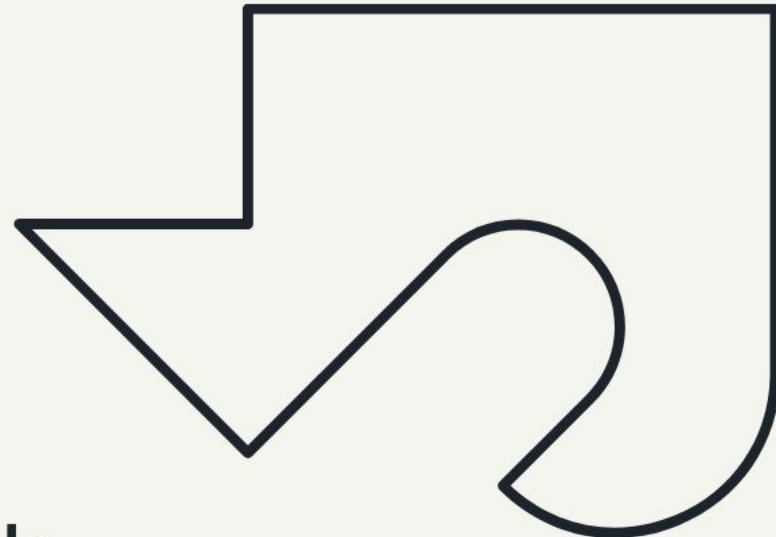
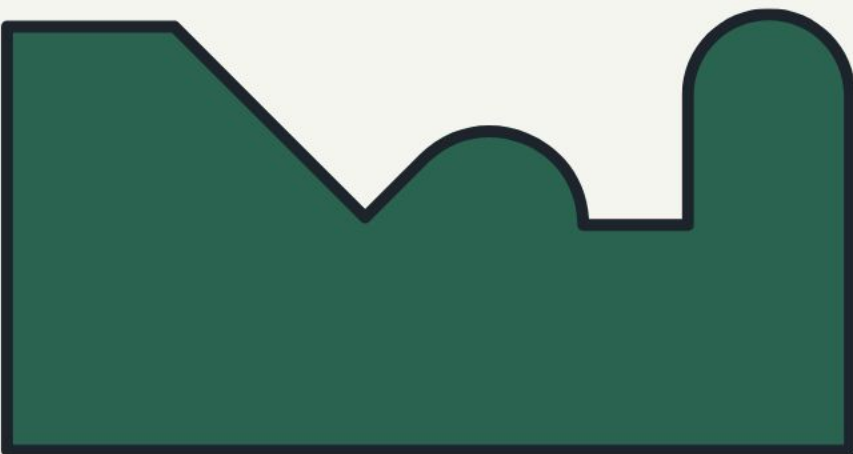


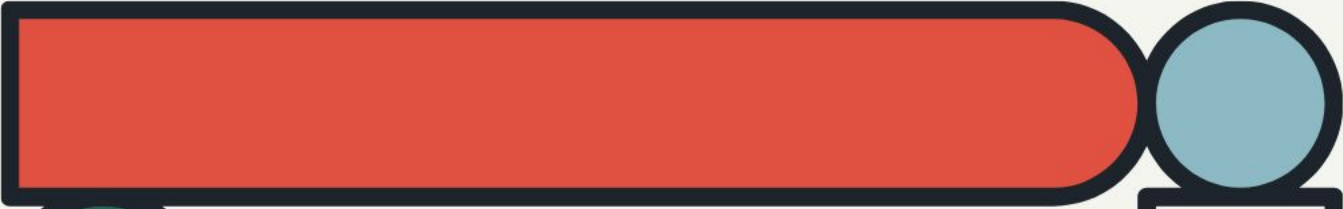
**РАЗДЕЛ ОПИСАНИЯ
ПЕРЕМЕННЫХ**

```
Var a, b: integer; c, d: real;
```

`integer` - целый тип

`real` - вещественный тип



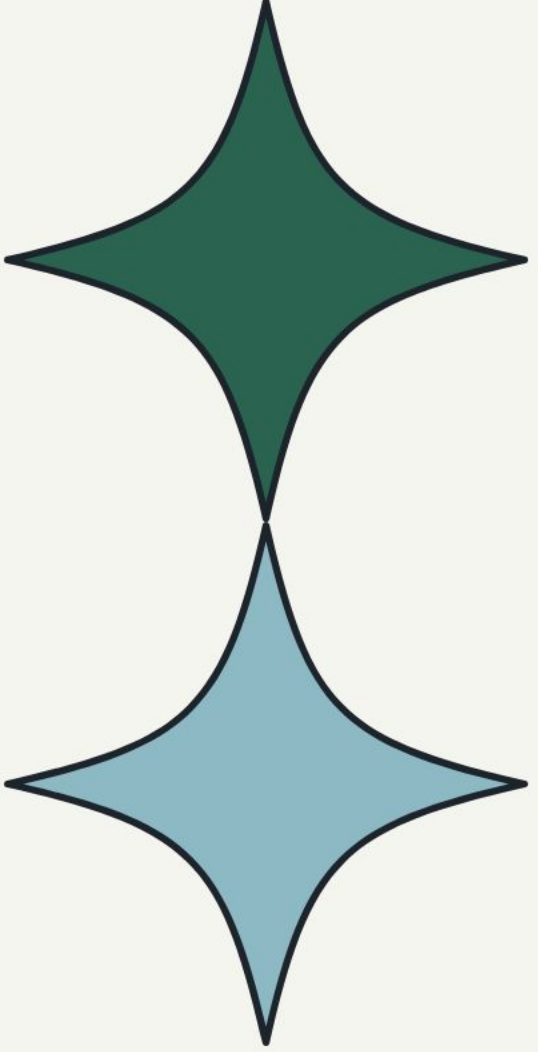
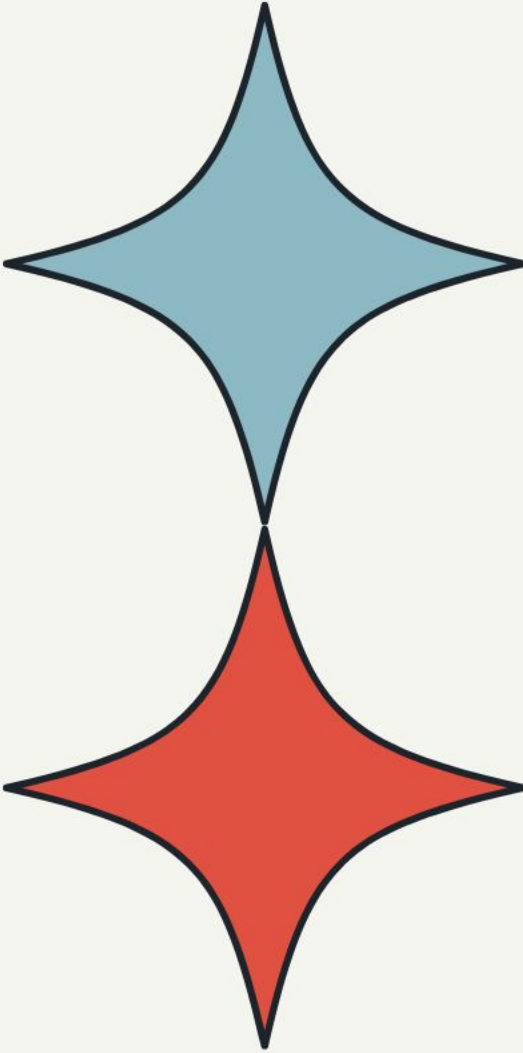
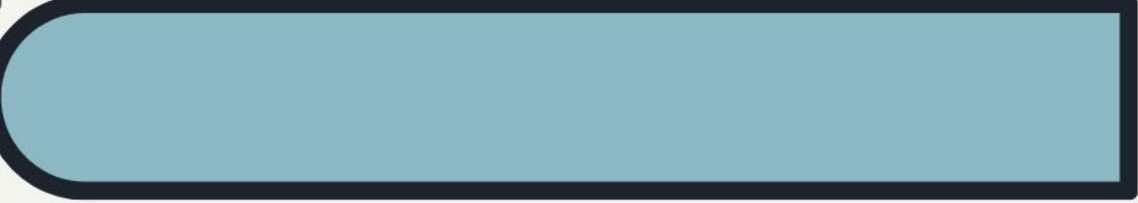


РАЗДЕЛ ОПЕРАТОРОВ

begin

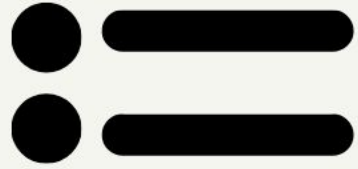
<операторы>

end.





ОПЕРАТОРЫ ВВОДА, ВЫВОДА, ПРИСВАИВАНИЯ



При выполнении команды ввода компьютер ожидает действие пользователя. Пользователь набирает на клавиатуре значения переменных в том порядке, в каком они указаны в списке.

Результаты выводятся на экран компьютера в порядке их перечисления в списке

ПРИСВАИВАНИЕ

`<переменная> := <выражение>`

ВВОД

`read (<список переменных>)`
или
`readln (<список переменных>)`

ВЫВОД

`write (<список вывода>)`
или
`writeln (<список
вывода>)`



ЗНАКИ ОСНОВНЫХ АРИФМЕТИЧЕСКИХ ОПЕРАЦИЙ



+ сложение

- вычитание

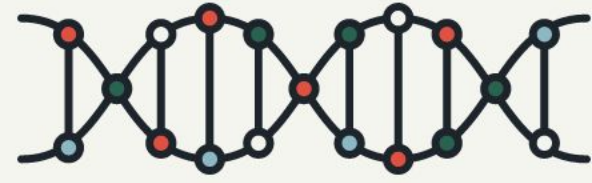
/ деление

*** умножение**

В отличие от математики, где часто пропускается знак умножения (2X), в Паскале этот знак обязательно пишется: 2*X



ПУНКТУАЦИЯ ПАСКАЛЯ

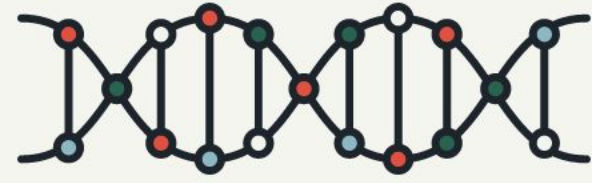


; ставится:

- в конце заголовка программы,**
- в конце раздела описания переменных,**
- является разделителем описания переменных,**
- является разделителем операторов**



ПУНКТУАЦИЯ ПАСКАЛЯ



, (запятая)

- является разделителем элементов во всевозможных списках (список переменных, список ввода и вывода)

**ТЕКСТ ПРОГРАММЫ
ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТОЧКОЙ**