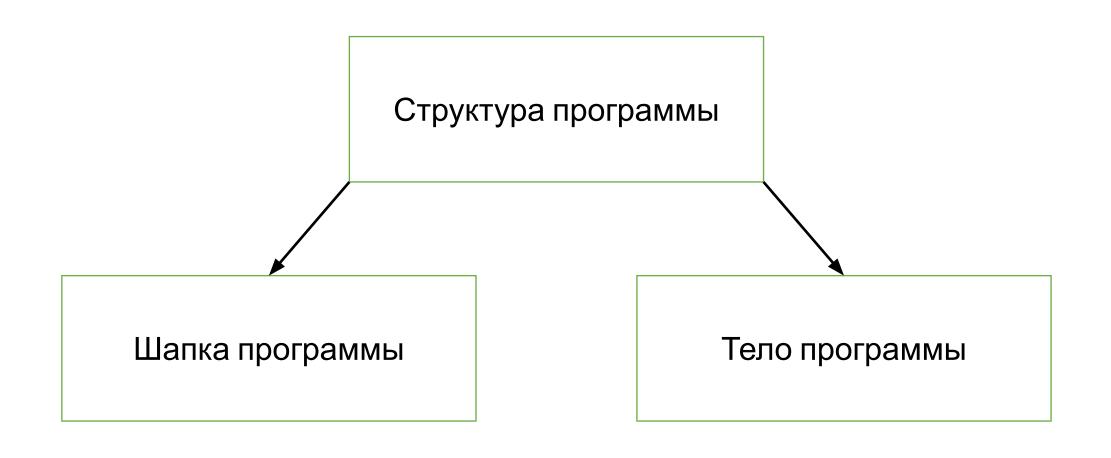
# Структура программы на языке программирования Pascal



## Шапка программы:

Включает в себя название, подключаемые модули, перечисление переменных

## Первая строка программы

Строка начинается со слова PROGRAM далее через пробел (дчп) записывают название программы на английском языке без пробелов. Название не должно начинаться с цифры. В конце строки ставим ";"

Пример:

PROGRAM KLASS\_9;

PROGRAM KL9;

PROGRAM 9 KLASS;

#### вторая строка программы

Строка начинается со слова USES далее через пробел (дчп) записывают подключаемый модуль (либо CRT – вычислительный модуль, либо GRAPHABC –графический модуль) В конце строки ставим ";"

Пример:

USES CRT;

USES GRAPHABC;

USES CRT, GRAPHABC;

# ТРЕТЬЯ строка программы НЕОБЯЗАТЕЛЬНА ЕСЛИ НЕТ ПЕРЕМЕННЫХ

Строка начинается со слова VAR далее через пробел (дчп) перечисляют переменные через запятую, ставят ":" и назначают им тип (либо REAL – любые числа, либо INTEGER – только целые числа) В конце строки ставим ";"

#### Пример:

VAR V, S, T: INTEGER;

VAR A, B, X: REAL;

# Тело программы – команды которые программа будет выполнять

Тело программы имеет обязательно 2 команды:

1) BEGIN – Первая команда в теле программы.

После команды BEGIN ничего не ставиться.

2) END. – Последняя команда в теле программы.

После команды END ставиться точка.

#### ПРИМЕР ПРОГРАММЫ:

```
PROGRAM SPT;
USES CRT;
VAR X, Y: REAL;
BEGIN
END.
```