

Структура программы на языке программирования Pascal

Структура программы

```
graph TD; A[Структура программы] --> B[Шапка программы]; A --> C[Тело программы];
```

Шапка программы

Тело программы

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 KCLASS_9;
```

```
PROGRAM KL9;
```

```
PROGRAM 9 KCLASS;
```

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.
```