







Повторение



Оператор присваивания
и процедуры ввода-
вывода.






Оператор присваивания

1. Какова цель
оператора
присваивания?

2. Как
записывается
оператор
присваивания?

3. Как
выполняется
оператор
присваивания?



1. Задать переменной некоторое
значения.

2.


переменная := выражение;


3.

**1) вычисляется значение
выражения в правой части**

**2) затем это значение
присваивается переменной,
указанной в левой части.**

**После этого старое значение
переменной пропадает
(«стирается»)**






Оператор присваивания

1. Чему равны
значения
переменных
r, a, d?

2. Можно ли выполнить
оператор a:=d;

3. Почему?



Есть следующий
фрагмент программы:
Var

a, b, c: integer;

r, d: real;

a := 5; b := 20; c := -7;

d := 2.5;

r := a + (4 * b + c) * d;


a := a + 4;

d := a * 7;

1. r = 187.5; a = 9; d = 45.0


2. Нет.



3. a имеет тип целый, а
d - вещественный





Вывод данных на экран

- 1. С помощью каких процедур можно вывести данные на экран монитора?**
 - 2. Чем отличаются процедуры Write и Writeln?**
 - 3. В чем состоит действие процедуры Writeln без параметров?**
- 

- 
- 1. Write (перечисляем все, что выводим через запятую);
Writeln (перечисляем все, что выводим через запятую);**
 - 2. Write — после вывода, курсор остается после последнего выведенного значения
Writeln — после вывода, курсор переходит на новую строку.**
 - 3. Пропуск пустой строки.**
- 

Вывод данных на экран

1. Что мы можем
выводить на экран?

2. Что надо сделать,
чтобы вывести
текст на экран?

3. Как выводятся
числа на экран?

1.

- Константы
- Значения переменных
- Значения выражений

2.

заключить текст в
апострофы.

```
WriteLn('Привет!');
```

Привет!

3.

без дополнительных пробелов

```
Write (1,2); Write (3, ' ',56);
```


123 56



Вывод данных на экран

1. Что надо
сделать, чтобы
вывести значение
переменной?

2. Как вывести
значение
выражения?



1.

надо написать имя переменной
без апострофов

```
a := 4;  
writeln (a);  
a := 2 * a;  
writeln (a);
```

4
8

2.

пишем выражение
a := 4; writeln (2 * a);

8





Вывод данных на экран

Комбинированный вывод

```
a := 4;  
writeln('Значение a = ', a, ', a 2*a = ', 2*a);
```

Значение a = 4, a 2*a = 8



Вывод данных на экран

Рассмотрим вывод
вещественных чисел.

1. Можем ли мы
изменить такой
вывод?

2. Что увидим на
экране, после
выполнения
следующего
фрагмента?

```
r := 715.432;    writeln (r);  
r1 := -567.986; writeln(r1/2);
```

На экране?

```
7.1543200000E+02  
-2.839930000E+02
```

1. Да. Как?

Надо использовать форматы вывода.


```
r := 715.432;    writeln (r:8:3);  
r1 := -567.946;  writeln (r1:10:1);  
writeln (r1:10:2);
```



(• обозначаем пробел)

```
•715.432  
••••-567.9  
•••-567.95
```




Ввод данных

1. Какие процедуры используются для ввода значений в переменные?
 2. Сколько переменных можно писать в этих процедурах?
 3. Как набираются на клавиатуре значения переменных?
- 

- 
1. `Readln` (список переменных через запятую);
`Read` (список переменных через запятую);
 2. Одну и более.
 3. Через пробел. В конце набора надо нажать клавишу **ENTER**.
- 

Тест

**А сейчас
выполним тест.**



Успехов!!!






Вопрос 1

**Что будет
выведено на
экране в
результате
работы
следующей
последователь-
ности
операторов?**



```
write (23, 72);  
write (5);  
writeln;  
writeln ('Успехов!');
```



Вопрос 2

Что будет
выведено на
экране в
результате
работы
следующей
последователь
ности
операторов?

```
Writeln ('Фара', 'он');  
Writeln(78, ' ', 3, ' ', 6);  
Writeln(78:3, 3:3, 6:2);
```

Вопрос 3

Какое значение
будут иметь
переменные c и
 b после
следующих
операторов
присваивания?

```
c := 5; b := 3;  
c := 2 * c + b;  
b := c + 2 * b;
```

Вопрос 4

Исправьте
ошибки в
следующих
операторах.

```
writeln ( 7x+7);  
a+b := c;
```


Вопрос 5

Исправьте
ошибки в
программе.

```
var
    c, a : integer;
    d : integer;
begin
    c:=10;
    a:= 6;
    d:=2*c/(a+2;
write('При c =' , c);
writeln (' Значение d' , = ,d);
end.
```




Ответы



Проверим результаты
теста.



Вопрос 1

Что будет
выведено на
экране в
результате
работы
следующей
последователь-
ности
операторов?

```
write (23, 72);  
write (5);  
writeln;  
writeln ('Успехов!');
```

23725

Успехов!

Вопрос 2

Что будет
выведено на
экране в
результате
работы
следующей
последователь-
ности
операторов?

```
Writeln ('Фара', 'он');  
Writeln(78, ' ', 3, ' ', 6);  
Writeln(78:3, 3:3, 6:2);
```

Фараон

78 • 3 • 6

• 78 • • 3 • 6

Вопрос 3

Какое значение
будут иметь
переменные c и
 b после
следующих
операторов
присваивания?

$c := 5; \quad b := 3;$

$c := 2 * c + b;$

$b := c + 2 * b;$

$c = 23; \quad b = 29;$

Вопрос 4

Исправьте
ошибки в
следующих
операторах.

```
writeln ( 7x+7);  
a+b := c;
```

```
writeln ( 7*x+7);  
c:= a+b;
```

Вопрос 5

Исправьте
ошибки в
программе.

var

c, a : integer;

d : integer;

begin

c:=10;

a:= 6;

d:=2*c/(a+2;

write('При c =' , c);

writeln (' Значение d', = , d);

end.

d : real;

d:=2*c/(a+2);

writeln('Значение d =' , d);



Молодцы!

Вы отлично поработали!

