

Основные элементы языка программирования Паскаль

```
program bkt;  
uses crt;  
var b,k,t:integer;  
begin  
  clrscr;  
  for b:=0 to 20 do  
    for k:=0 to 20 do  
      begin  
        t:=100*(b+k);  
        if t < 200 then  
          write('b=',b,' k=',k,' t=',t);  
        k:=k+1;  
      end;  
    end;  
  end.
```



Алфавит ЯП

это конечный набор знаков, состоящий из букв, десятичных и шестнадцатеричных цифр, специальных символов.

- В качестве букв в языке Pascal используются прописные и строчные буквы латинского алфавита (A..Z, a..z) и знак подчеркивания (_).

- Специальные символы:

+ - * / < > = ; # ' , . : [] { } \$ () ^ @.



Составные символы

Комбинации специальных символов

:= присваивание

<= меньше или равно

<> не равно

>= больше или равно

.. диапазон значений

(* *) {} комментарии

Задание 1. Укажите буквы, символы, составные символы:

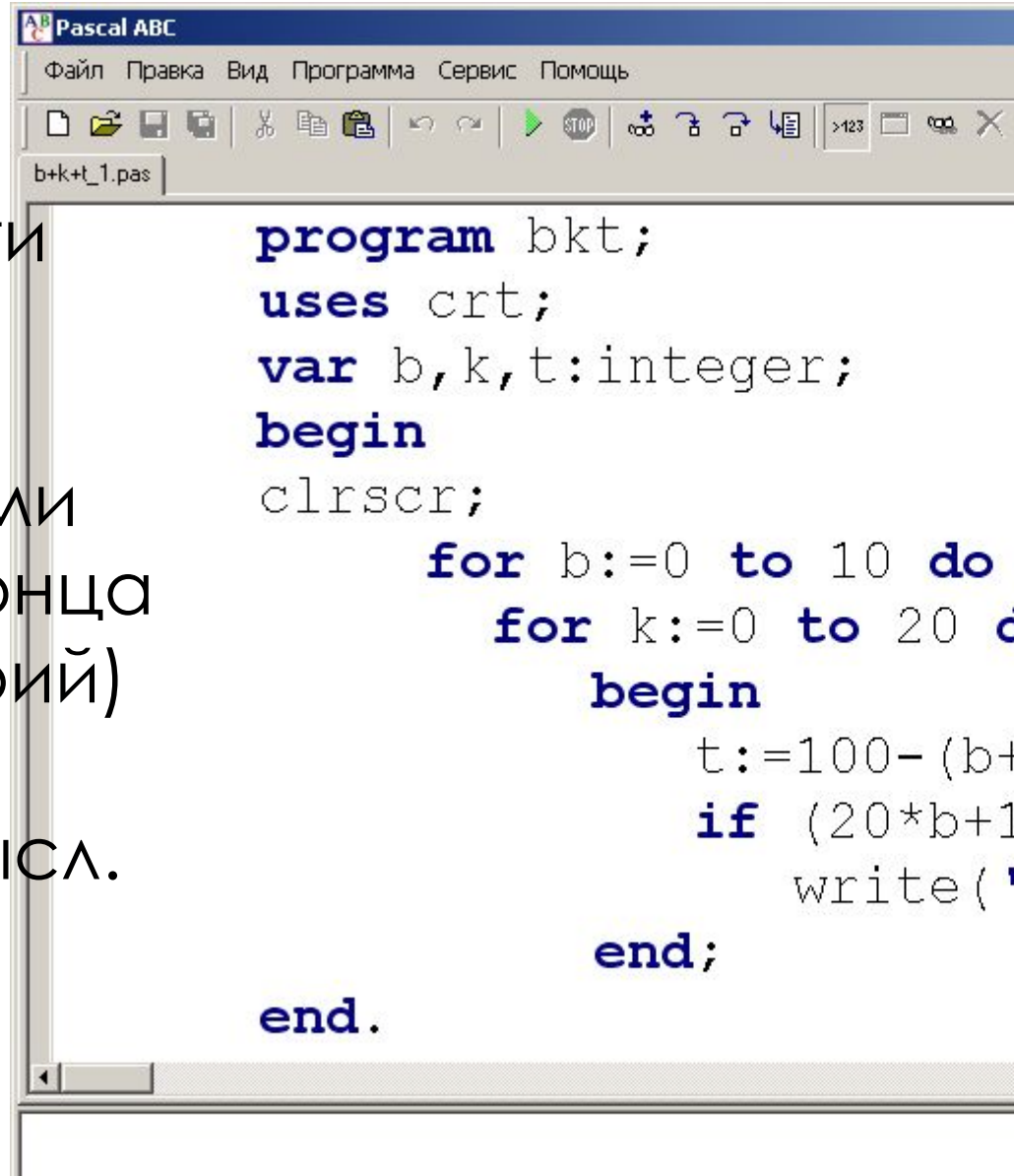
`*`, `X`, `)`, `!`, `<>`, `^`, `$`, `+`, `?`, `F`, `{}`, `t`, `:=`

Задание 2. Какие из комментариев неправильны:

- а) {Программа вычисляет логарифм введенного числа}
- б) (*Это тоже комментарий*)
- в) {{Комментарий в комментарии}}
- г) {(*И это комментарий в комментарии*)}
- д) (*{Еще один вариант}*)
- е)>(*(*Самый последний вариант*)*)

Слова

- неделимые последовательности знаков алфавита, отделенные друг от друга разделителями (пробел, символ конца строки, комментарий) и несущие определенный смысл.



```
program bkt;  
uses crt;  
var b,k,t:integer;  
begin  
  clrscr;  
  for b:=0 to 10 do  
    for k:=0 to 20 do  
      begin  
        t:=100-(b+k);  
        if (20*b+1) < t then  
          write(' ');  
      end;  
end.
```



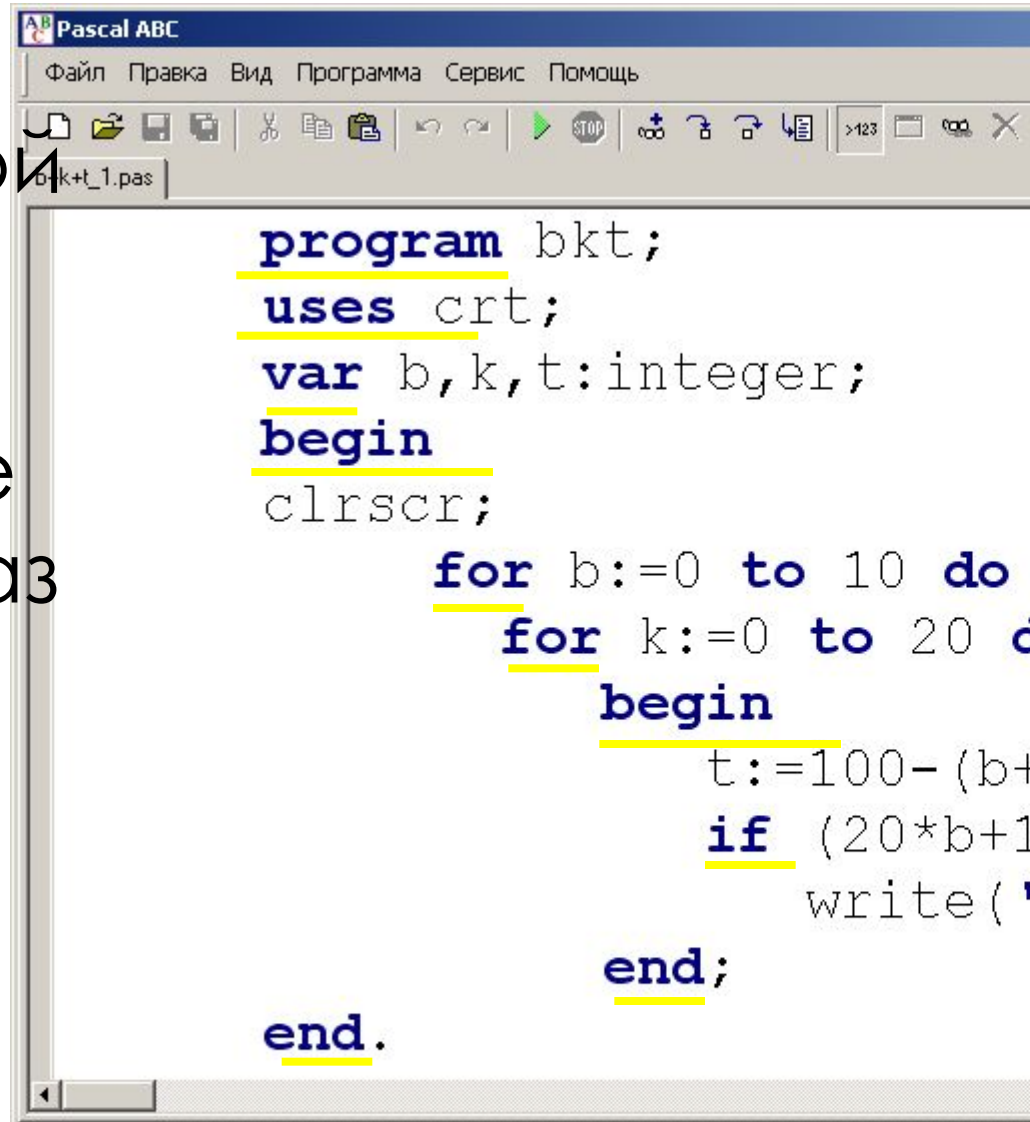
Слова

Набор слов, используемый в Паскале, можно разделить на три группы:

- зарезервированные слова;
- стандартные идентификаторы;
- идентификаторы пользователя.

Зарезервированные слова

являются составной частью языка, имеют фиксированное начертание и раз и навсегда определенный смысл.



```
program bkt;  
uses crt;  
var b,k,t:integer;  
begin  
  clrscr;  
  for b:=0 to 10 do  
    for k:=0 to 20 do  
      begin  
        t:=100-(b+  
          if (20*b+1  
            write(''  
      end;  
end.
```

Словосочетание

– группа слов, имеющая некоторый смысл.

Пример: Program Example 1.

Предложение – минимальная конструкция языка, представляющая собой законченную мысль.

Пример: `read(a,b);`

Выражение

– словосочетание, состоящее из слов и символов и задающее правило вычисления некоторого значения.

Пример: `if X>5 then K:=K*2;`

Предложение

– минимальная конструкция языка,
представляющая собой
законченную мысль.

Пример: `read(a,b);`



Оператор

– предложение языка программирования, задающее полное описание некоторого действия, которое необходимо выполнить.

Пример: линейные, разветвляющиеся, циклические.



Идентификатор

– имя, свободно выбираемое программистом для элементов программы.

Идентификаторы подразделяются на:

- **стандартные** (для обозначения заранее определенных разработчиком языка типов данных, констант, процедур, функций. Например: `integer`, `sin`, `read`, `write`).
- **пользователя** (для обозначения меток, констант, переменных, процедур, функций, определенных самим программистом)



Общие правила написания идентификаторов

- Начинается только с буквы или знака подчеркивания.
- Может состоять из букв, цифр, знака подчеркивания (пробелы, точки, спецсимволы при написании идентификатора недопустимы).
- Максимальная длина идентификатора 127 символов, но значимы только первые 63 символа.
- Два разных элемента не могут иметь одинаковые имена, то есть имя должно быть уникальным в пределах программы.
- При написании идентификаторов можно использовать как прописные, так и строчные буквы. Компилятор не делает различий между ними. На практике рекомендуется применять эту особенность для более простого чтения и понимания значений идентификаторов.

Задание 3: Что в списке можно рассматривать как идентификаторы? Почему?

FIО, ФИО, F.I.O., X, WWW, >=, \$, Result,
2_Result, primer1, 3Primer, DomZ12, S

Задание 4: Укажите идентификаторы, которые проще воспринимаются при чтении? Объясните причину.

Kl1, klass1, Nomerdoma, Nomer_Doma,
DomZ3, DomZadanie3, Example5, E5,
HW, Homework, HomeWork, R, Result,
Rez.



Константы

– элементы данных, значения которых установлены в описательной части программы и в процессе выполнения программы не изменяются.

Формат:

Const <идентификатор>=<значение>;

Пример:

Const

MyName = 'Sidorov';

MyBirthday = '27 июня';

Max = 1000;

Min = 0;

Center = (Max-Min)/2;

Num_School = 28;



Переменные

– величины, которые могут менять свои значения в процессе выполнения программы.

Формат:

Var <идентификатор>:<тип>;



Структура программы

Program	Заголовок программы
Uses	Раздел подключения модулей-библиотек дополнительных процедур и функций
Label	Раздел описания меток безусловного перехода
Const	Раздел описания констант
Type	Раздел описания типов данных
Var	Раздел описания переменных
Procedure	
Function	Раздел описания подпрограмм – процедур и функций, содержащих некоторые элементы логики программы.
Begin	Начало раздела описания логики программы
End.	Конец раздела описания логики программы.

Задание 5:

Найдите ошибки в следующей программе:

Program Ошибки1;

Begin

Summa: =6+8;

Writeln(Summaa)

End;

Program My Error;

Uses ;

Begin

Writeln('введите значение x');

Writeln('x в квадрате', x*x);

End.

Var x: integer;