

# Знакомство со структурой программы на языке Паскаль



Паскаль был разработан швейцарским ученым Никлаусом Виртом (1970 г.)

# Структура программы

**program** Имя\_Программы;

*{1. заголовок программы}*

**label** Описания\_меток;

**const** Описания\_Констант;

*{2. Раздел описаний}*

**type** Описания\_Типов;

**var** Описания\_Переменных;

**procedure** Описания\_Процедур\_и\_функций;

**function**;

*{3. Раздел операторов}*

**begin**

    Операторы

**end.**

# Алфавит языка Паскаль

**26 латинских строчных и**

**26 латинских прописных букв:**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**10 цифр:**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**знаки операций:**

**+ - \* / = <> < > <= >= := @**

**ограничители (разделители):**

**. , ' ( ) [ ] ( . . ) { } (\* \*) .. : ;**

**подчеркивание \_**

**спецификаторы:**

**^ # \$**

# Важно

## Имя программы

- Iwanow\_Petr\_10a,
- **но нельзя: 10a-Иванов Петр**  
**(допущены три ошибки: имя начинается цифрой, использовано тире и слова разделены пробелом).**

## Операторные скобки

`begin..... end.`

## Разделителем операторов

в Паскале является ; (точка с запятой)

Задача 1.

**Вывести на экран текст  
в заданном формате:**

Вася

пошел

погулять

## Задача 2.

**Напишите программу, которая печатает ваше имя в рамочке из звездочек.**

**Пример:**

```
*****
```

```
*Слава*
```

```
*****
```

# Домашнее задание:

- выучить конспект для учащегося;
- составить программу для одной из задач № 1, 2, 3 (по выбору).

Задачи:

1. Вывести на экран строковый рисунок (Рис. 1).
2. Написать программу, которая рисует пингвина (Рис. 2).
3. Написать программу, которая выводит следующий рисунок (Рис. 3).

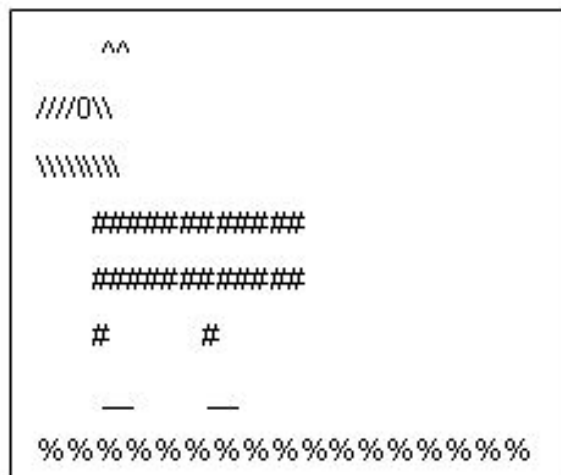


Рис. 1

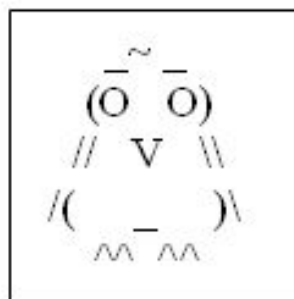


Рис. 2

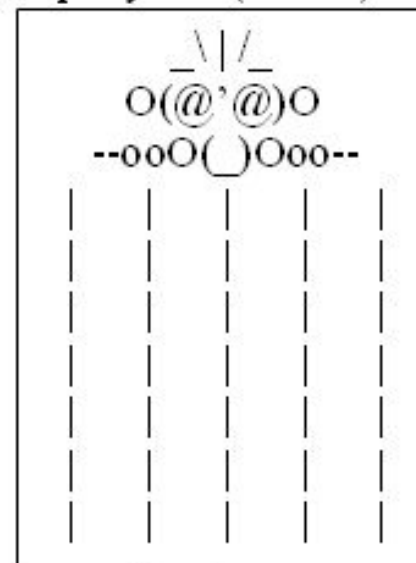


Рис. 3