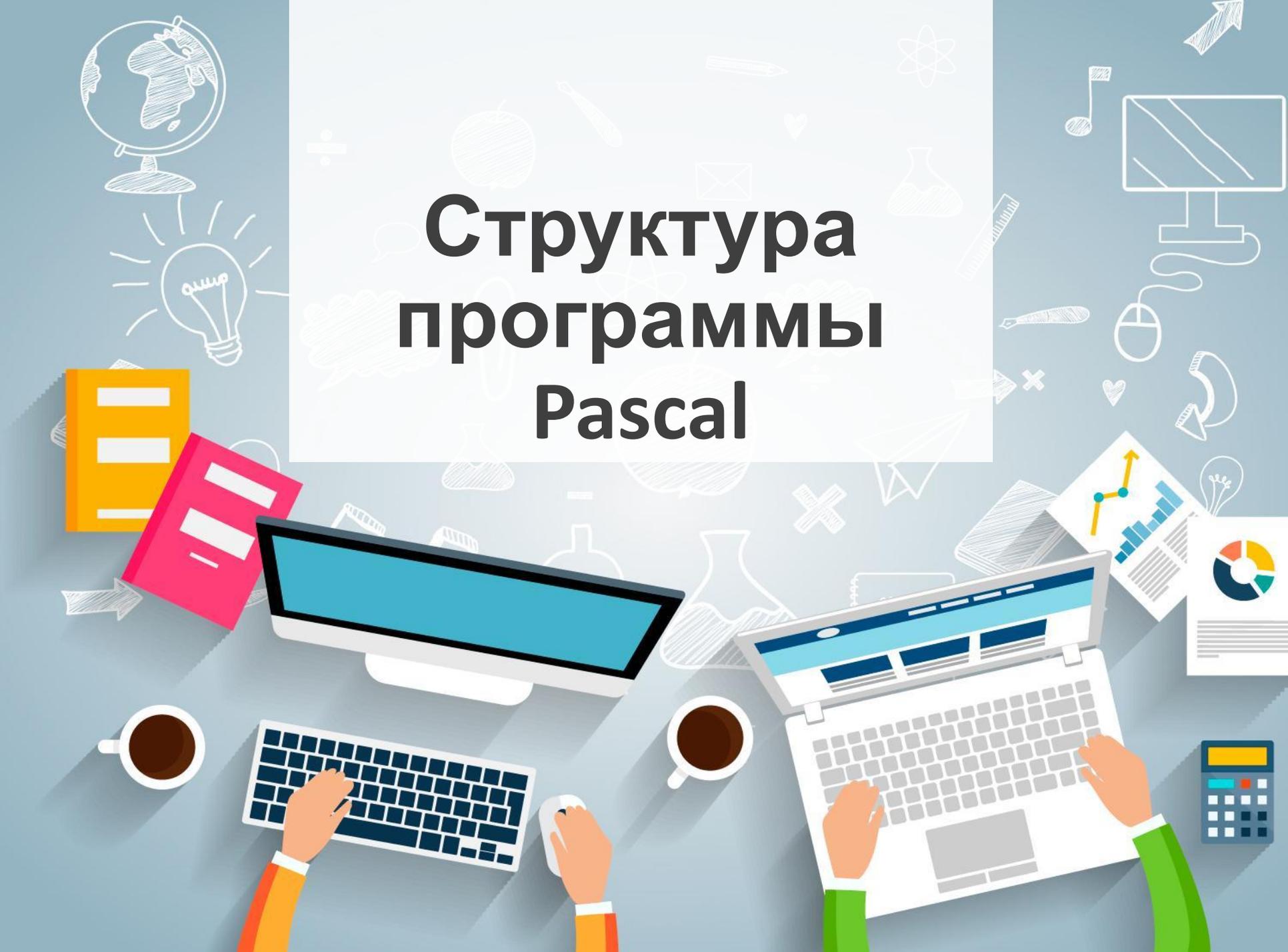


# Структура программы Pascal



# Из чего состоит программа на языке

Заголовок

это слово **Program** ,  
после которого идет  
название программы  
латиницей и точка с  
запятой в конце.

Раздел  
описания

описание констант,  
или переменных

Тело  
программы

блок операторов, в  
котором  
записываются  
команды для  
выполнения

# Структура программы выглядит так:

## Код Pascal

```
1  Program <название программы>;  
2  
3  <раздел описаний>  
4  
5  begin  
6  <оператор 1>;  
7  <оператор 2>;  
8  . . . . .  
9  <оператор N>;  
10 end.
```

# Служебные слова Pascal, которые вы должны знать:

Название	Описание
Program	блок описания заголовка программы в Паскале имеет декоративное значение и может отсутствовать
Const	блок описания простых и типизированных констант
Var	блок описания переменных с указанием их типа
Begin - end.	служебные слова, обрамляющие тело основной программы, где находятся исполняемые операторы

# Пример решения задачи с помощью

Pascal

**Задача.** Пусть даны целые числа A и B. Найти их сумму.

## Код Pascal

```
1  Program Summa; { программа называется Summa }
2
3  Const
4      A = 23;
5      B = 76;
6
7  var
8      S: integer;
9
10 begin
11     S := A + B; { сумма чисел A и B }
12     writeln('Сумма чисел 23 и 76 равна: S = ', S);
13     readln { <-- Ожидание нажатия Enter, после
14             которого программа завершится }
15 end.
```

# Разберем из чего состоит данная

Код Pascal

```
1  Program Summa; {
2
3  Const
4    A = 23;
5    B = 76;
6
7  var
8    S: integer;
9
10 begin
11   S := A + B; { c;
12   writeln('Сумма '
13   readln { <-- Ож
14   которого прогр
15 end.
```

Заголовок

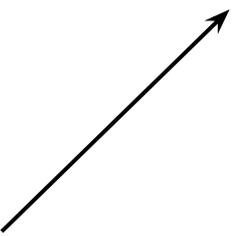
Раздел  
описания

Тело  
программы

## Код Pascal

```
1 Program Summa; { программа называется Summa }
2
3 Const
4   A = 23;
5   B = 76;
6
7 var
8   S: integer;
9
10 begin
11   S := A + B; { сумма чисел A и B }
12   writeln('Сумма чисел 23 и 76 равна: S = ', S);
13   readln { <-- Ожидание нажатия Enter, после
14     которого программа завершится }
15 end.
```

Формула  
нахождения  
суммы



Оператор  
присваивания  
значения  
переменной

```
begin  
  S := A + B;
```

**begin**

```
S := A + B; { сумма чисел A и B }
```

```
writeln('Сумма чисел 23 и 76 равна: S = ', S);
```

```
readln { <-- Ожидание нажатия Enter, после  
которого программа завершится }
```

**end.**

Операторы

# Что такое WriteLn и ReadLn?

- **Write** (англ. писать) - оператор, который используется для вывода информации на экран. Оператор
- **WriteLn** выполняет то же самое действие, но так как у него есть еще окончание **Ln** (**line** - англ. линия, строка), то после вывода на экран нужного сообщения, он дополнительно переводит курсор в начало следующей строки.
- **Общий вид:**
  - Write** (список выражений)
  - WriteLn** (список выражений)

Вспомним, что основное назначение ЭВМ - сэкономить человеческий труд. Поэтому необходимо обеспечить возможность, однажды написав программу, многократно ее использовать, вводя каждый раз другие данные. Такая гибкость в языке обеспечивается операторами **Read** и **ReadLn**. Этими операторами вводится информация с клавиатуры.

Общий вид:

Read(переменная, переменная...)

ReadLn(переменная, переменная...)

# Задание

Напишите программу нахождения суммы двух целых чисел.

Скачать паскаль можно по этой ссылке  
<http://pascalabc.net/>