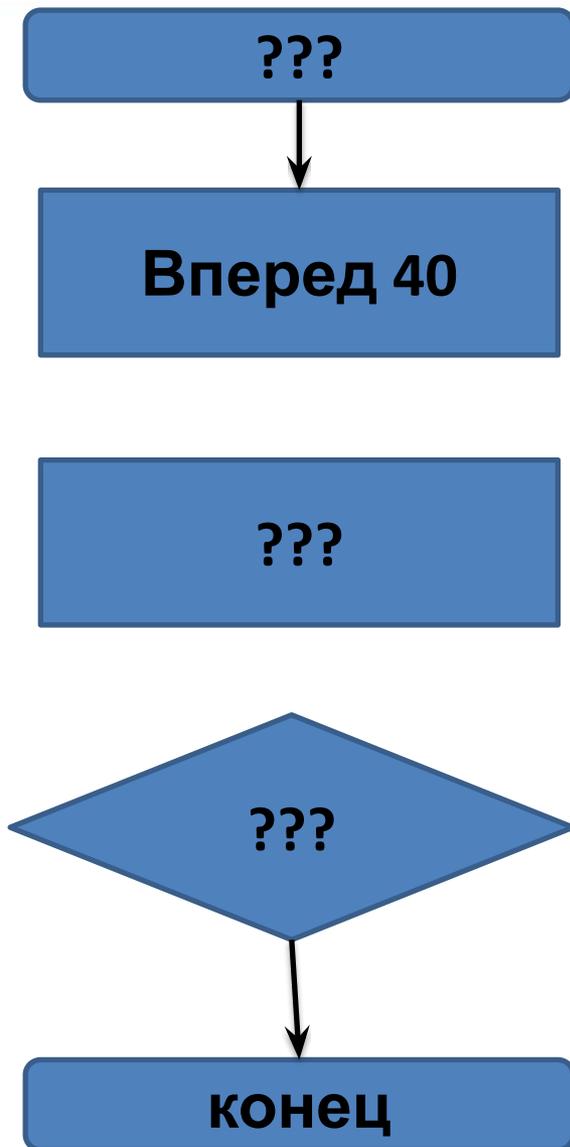




Основные понятия языка Паскаль

Автор: учитель информатики
МБОУ Основная школа №24 г. Киселевска
Киселёва Дарья Олеговна

Заполни блок-схему



Это Правильный
шестиугольни
к

Повтори 6
[вперед 40
направо 60]

конец

Структура программы

ЛогоМиры

Это <Имя программы>

<Тело программы>

Конец

Паскаль

Program <Имя программы>;

Var <Раздел описаний>

Begin

<Тело программы>

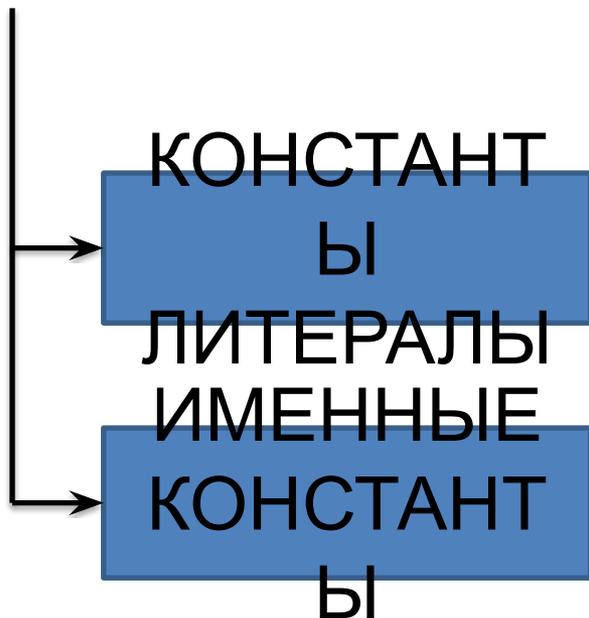
End.

Основные правила

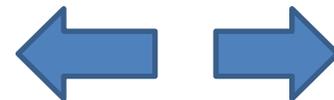
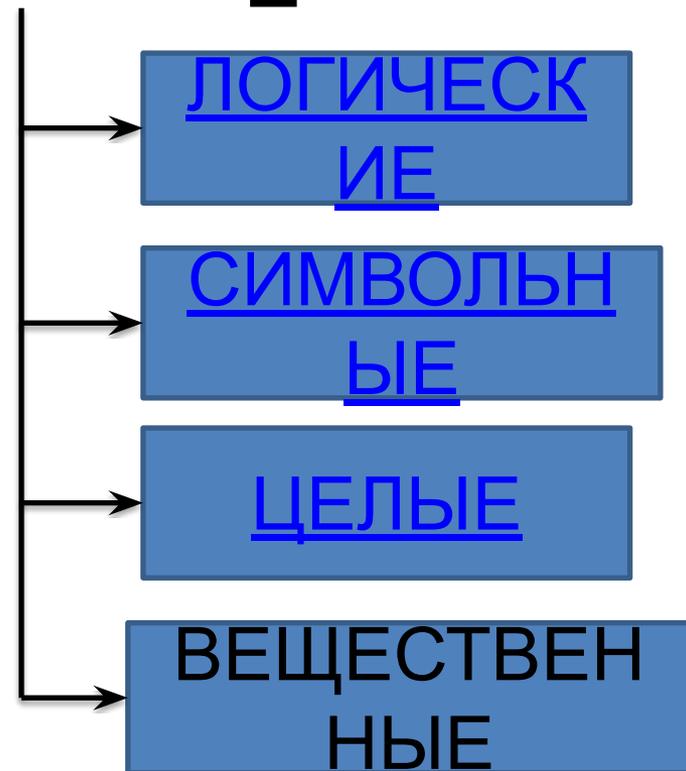
- Дробная и целая часть отделяется символом "." Например, 0.002, 3.0, 2.5
- Текст и символы заключаются в кавычки. Например, "Пример"
- Оператор присваивания имеет вид ":", например, $I := I + 1$ {увеличить на 1}
- Примечание заключается в {}.

Типы данных

КОНСТАНТЫ



ПЕРЕМЕННЫЕ



Стандартные константы

- $P = 3.14$ {стандартная константа P_i };
 - $C_i = 1000$; {число}
 - $ch1 = '!$ '; {знак}
- $C1 = 'Это константа'$; {текст}.

[диаграмм](#)

а

Логический тип данных

boolean - логический тип данных.

Принимает 2 значения :

true - истина и **false** - ложь.

Операции:

Логическое и - **and**;

Логическое или - **or**;

Логическое отрицание – **not**.

[диаграмм](#)

а

Символьный тип данных

char - символьный тип данных

Применяются 2 функции:

- 1) **Chr** - выводит на экран символ по порядковому номеру.
- 2) **Ord** - определяет порядковый номер символа.

Операции отношения:

>; <; =; <>

[диаграмм](#)

а

Целый тип данных

Integer, byte, word – целый тип данных

- **Integer** -> диапазон от -32 000 до 32 000
- **byte** -> диапазон от 0 до 255.
- **word** -> диапазон от 0 до 65000.

[диаграмм](#)

а

Вывод информации

write и **writeln**

Пример:

- **write** ($1*5 + 9 * \sin(a)$); {выведет на экран значения этого выражения}
- **writeln** (1, 5, 'ABC'); {Выведет каждое значение с новой строки}

Ввод информации

read и readln

Пример:

- **read** (a); {не переводит курсор на следующую строку}
- **readln** (a); { переводит курсор на следующую строку}

Подведем итоги

- | | |
|--|--|
| 1. Read | 1. End |
| 2. Real | 2. Ввод данных в одну строку |
| 3. Целые числа от -32000 до 32000 | 3. Integer |
| 4. Логические данные | 4. Boolean |
| 5. Or, not, and | 5. Вещественный тип данных |
| 6. Конец | 6. Логические операции |
| 7. True | 7. Истинное значение логической операции |
| 8. Вывод данных | 8. WriteLn |
| 9. Определяет порядковый номер символа | 9. Ord |
| 10. Begin | 10. Начало тела программы |

Найди соответствующее значение

1. 'Введи значение'

2. 45

3. -312

4. 'Доброе утро!'

5. 0

6. 7.34

7. 3.14

8. true

1. Char

2. Integer

3. Const

4. Boolean

5. Real

Домашнее задание

Нарисовать блок-схему алгоритма
вычисления площади
прямоугольного треугольника, если
его катета равны
8 см и 32 см.