

Pascal ABC

**Pascal – один из самых
известных языков
программирования.**

Запускаем Pascal
ABC и пишем в
редакторе
program kuku;
begin
end.

Кики – это имя нашей программы.

Вместо кики можно написать любое слово, главное английскими буквами.

**Самая простая программа,
которая ничего не делает**

```
program kuku;  
begin  
end.
```

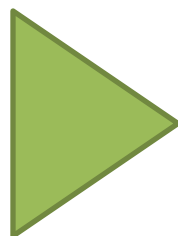
А теперь выбираем в меню
<Файл \ Сохранить>.

Или тыкаем мышкой в
соответствующую кнопочку.

В каталоге C:\РАВСWork
появился файл kuku.pas.

Клавиша F9 - трансляция и запуск нашей программы – перевод её из исходного текста в исполняемый машинный код, проверка исходного текста на правильность и отсутствие в нём ошибок.

Итак, нажимаем клавишу F9,



Если мы хотим, чтобы программа что-то делала, это что-то должно быть выражено в тексте, находящемся в исполняемой части программы – между **begin** и **end**.

**Очень простая программа,
которая делает хоть что-то**

Например:

```
program kuku;
```

```
begin
```

```
Write('Au!');
```

```
end.
```

F9 – скомпилировать и

выполнить

Вывод из произошедшего – оператор **Write** выводит текст на экран.

Текст в кавычках, кавычки в скобках.

Кавычки и скобки всегда ходят парами –

если есть открывающая (кавычка/скобка), где-то неподалёку должна быть

Меняем текст нашей
замечательной программы на
ВОТ ТАКОЙ:

```
program kuku;
```

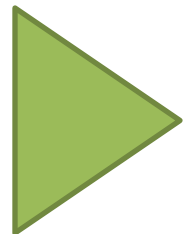
```
uses
```

```
Crt;
```

```
begin
```

```
Write('Au!');
```

```
end.
```



Улучшаем программу. Много новых слов

program kuku;

uses

Crt;

begin

Write('Au!');

Readln;

end.

В заголовке окна
отсутствует текст «Программа
завершена».

Программа не завершена.

Программа чего-то ждёт.

А ждёт она нажатия клавиши
Enter.

Оператор Readln занимается тем, что ничего не делает, ожидая нажатия клавиши **Enter** (внимание – не любой клавиши, а именно клавиши **Enter**).

И ещё вывод – **каждый оператор заканчивается точкой с запятой.**

А теперь выучим новое слово (а также новое понятие, новую концепцию и новый подход к программированию). А всего-то сделаем вот так:

```
program kuku;  
uses  
  Crt;  
begin  
  Write('Au!');  
  Readln;  
  ClrScr;  
  Write(AuAuAu!!!);  
end.
```

```
program kuku;
```

```
uses
```

```
Crt;
```

```
begin
```

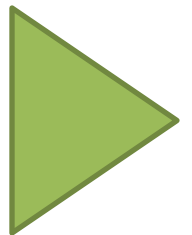
```
Write('Au!');
```

```
Readln;
```

```
ClrScr;
```

```
Write('AuAuAu!!!');
```

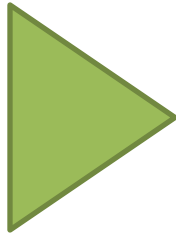
```
end.
```




```
ClrScr;  
Write('Au!');
```

```
Write('Au!');
```

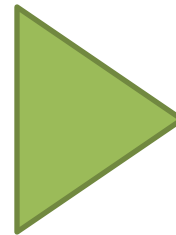
```
Write('Au!');
```



```
Au!Au!
```

```
WriteLn('Au!');
```

```
Write('Au!');
```



```
Au!
```

```
Au!
```

`WriteIn`

`Write`

`WriteIn` - переходит на
новую строку после
вывода текста.

```
WriteLn('Au!');
```

```
WriteLn;
```

```
Write('Au!');
```

Весёленько, в

цветочек

```
TextColor(Green);  
Writeln('Au!');
```

**Green пишется без
кавычек**

Black

Blue

Green

Cyan

Red

Magenta

Brown

LightGray

DarkGray

LightBlue

LightGreen

LightCyan

LightRed

LightMagenta

Yellow

White

```
GoToXY(10,10);
```

```
WriteLn('Au!');
```

Первая десятка – номер строки, на которую мы отправились.

Вторая

десятка – номер столбца, или, говоря по-другому, номер символа в строке.

Повторюсь – это номера строк и столбцов в символах (иначе говоря, в

знакоместах), а не в пикселах!

Поэкспериментируйте.

Спасибо за
урок!