

# Операторы ввода и вывода в Pascal

# Повторение пройденного :

- с какого служебного слова начинается написание программы?
- как называется раздел описания переменных?
- что такое операторные скобки?
- как вы думаете, можно ли в Pascal писать и выводить необходимый текст?

## *Структура программы.*

**program** имя\_программы;

**uses** - подключение модулей

**const** - раздел описания  
констант

**var** - раздел описания  
переменных

**begin**

Тело программы

**end.**

ОПЕРАТОРНЫЕ

СКОБКИ



# Оператор вывода **write** и **writeln**

**write** (^список вывода');

**writeln** (^список вывода');

- ! В качестве параметров в круглых скобках может быть указан текст сообщения (текст записывается в апострофах ' ') и имя переменной (записывается без апострофов), значение которой нужно вывести.

Между выводимыми элементами ставится запятая

# Оператор вывода **write** и **writeln**

## Описание команды:

**write** (^список вывода');

**writeln** (^список вывода'); - *перемещает курсор на начало новой строки*

Пример: **program primer;**

**begin**

**write ('С НОВЫМ ГОДОМ!');**

**end.**

*Программа выводит на экран сообщение: С новым годом!*

# ***ПОНЯТИЕ ПЕРЕМЕННОЙ***

**Константа** - это постоянная величина, значение которой не изменяется в процессе работы программы. (**const** )

**Переменная** – величина, которая в процессе выполнения программы может менять свое значение по необходимости.

**Команда присваивания** используется для изменения значений переменных, в языке Паскаль эта команда обозначается так:

**<имя переменной>:=<выражение>;**

Тип значение выражения должен совпадать с типом переменной.

***Пример:***

**a:=1;** (переменной a присваиваем значение 1)

**b:=2;** (переменной b присваиваем значение 2)

**S:=a+b;** (переменной S присваиваем сумму значений a и b)

# Оператор ввода **read** и **readln**

## Описание команды:

**read** (список переменных);

**readln** (список переменных); -  
*перемещает курсор на начало новой строки*

**readkey**    задержка экрана

## ***Пример:***

Запросить с клавиатуры значение переменной a.

**Write** (^введите значение a=^);

**Readln**(a);

На экране появится:

**введите значение a=**

Необходимо ввести число с клавиатуры и нажать Enter



# ЗАДАЧА

**Найти сумму двух целых чисел.**

Алгоритм:

1. Вводим два целых числа с клавиатуры.
2. Вычисляем их сумму.
3. Выводим результат на экран.

Программа будет иметь вид:

```
Program primer1;
```

```
Var    a, b, S :Integer;
```

```
Begin
```

```
    WriteIn(' Введите два числа ');
```

```
    ReadIn(a,b);
```

```
    S:=a+b;
```

```
    WriteIn (' ОТВЕТ: ', a , ' и ', b , ' равно', S);
```

```
    ReadIn;
```

```
End.
```

## ***ЗАДАЧА ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ВЫПОЛНЕНИЯ***

Найти произведение двух целых чисел. Используя операторы ввода и вывода. Все числа целые, числа вводятся с клавиатуры. Разработать алгоритм решения и написать программу.