

Операторы ввода и вывода в Pascal ABC

Разработал:

тьютор, МБОУ «Лицей № 17»

Свинцова Л.В.

Цель:

- Продолжить изучение языка программирования Pascal

Задачи:

- Вспомнить синтаксис программы;
- Познакомиться с понятием переменной;
- Познакомиться с операторами ввода и вывода.

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.

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**