

# **Основные разделы программы в Паскале**

---

**Весь текст программы  
условно разделяют на две  
части:**

---

- ☐ Описательную;
  - ☐ Исполнительную.
-

---

# ***Описательная часть***

---

# Раздел названия программы

---

Раздел является необязательным. Начинается с зарезервированного слова `program`, после которого следует название программы, придуманное программистом.

Например:

**Program My\_first\_program;**

Заканчивается раздел точкой с запятой (;).

---

# Раздел модулей

---

Раздел является необязательным.  
Начинается с зарезервированного слова `Uses`, после которого перечисляются названия используемых модулей - библиотек подпрограмм.

Например: **Библиотека подпрограмм управления экраном**  
**`Uses Crt;`** 

Заканчивается раздел точкой с запятой (;).

---

# Раздел констант (постоянных)

---

Раздел является необязательным. Начинается с зарезервированного слова `const`, после которого перечисляются константы с соответствующими значениями. В случае нескольких констант они разделяются точкой с запятой.

Например:

```
Const My_const1=5; My_const2=4;
```

Заканчивается раздел точкой с запятой (;).

---

# Раздел описания переменных


---

Раздел является необязательным. Начинается с зарезервированного слова `var`, после которого перечисляются переменные и соответствующие им типы. В случае нескольких переменных они разделяются точкой с запятой.

Например:

`Var My_peremen : integer;`

**Тип переменной  
указывается  
через двоеточие**



Заканчивается раздел точкой с запятой (;).

---

---

# ***Исполнительная часть***

---



# Раздел операторов

---

Раздел является обязательным. Начинается с зарезервированного слова `begin` и заканчивается словом `end`, после которого следует точка, указывающая на конец программы.

`Begin`

`...`

`End.`

Между этими словами располагаются другие операторы, которые должны быть выполнены внутри программы.

---

# Пример 1

---

Рассмотрим пример вывода на экран компьютера сообщения «9 «а» изучает Паскаль!».

Для вывода на экран используется оператор:

**Write('сообщение');**

Вместо слова «сообщение» программист может добавить любую фразу, например, заданную в данной задаче. Фраза указывается в круглых скобках и ограничивается одиночными апострофами (кнопка «э» на английской раскладке) и называется строковой константой.

---

# Первая программа

---

```
Program My_first_program;
```

```
Begin
```

```
Write('операторы изучают  
Паскаль!')
```

```
End.
```

---

# Пример 2

---

Рассмотрим пример вывода на экран компьютера нескольких сообщений: «9 «а» изучает Паскаль!», «9 «а» пишет первую программу!».

```
Program My_first_program;  
Begin  
Write('9 «а» изучает Паскаль!');  
Write ('9 «а» пишет первую программу!');  
End.
```

---

**При этом оба сообщения выведутся на одной строке.**

Для того, чтобы сообщения  
отображались на разных строках  

---

используют оператор

`writeln('сообщение');`



In – переход курсора на следующую строку

Оператор **Writeln;** без параметров может  
использоваться для вывода пустой строки.

Тогда программа будет выглядеть следующим  
образом:

---

Program My\_first\_program;

---

Begin

Writeln('9 «a» изучает Паскаль!');

Write ('9 «a» пишет первую программу!');

End.

---