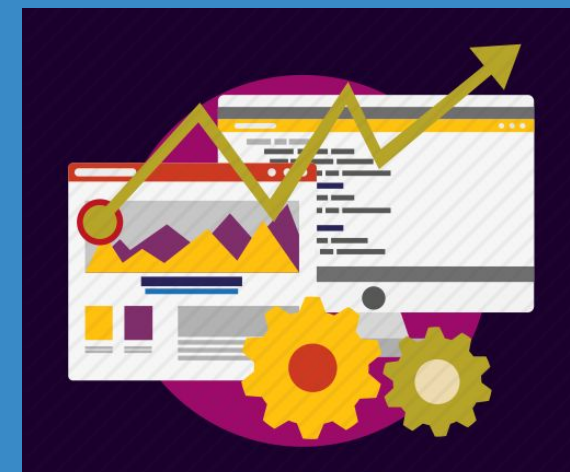


ІНФОРМАТИКА

8

Практична робота 10 Складання та виконання лінійних алгоритмів опрацювання величин в навчальному середовищі програмування

За новою програмою



Урок 31



Пригадайте

- ✓ як описують змінні величини мовою програмування;
- ✓ як вводити значення величин у програмі;
- ✓ які операції можна виконувати над числовими величинами.

Створіть

структуру папок:

D:\8-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 31

Пам'ятайте

Під час виконання практичних завдань пам'ятайте про **правила безпеки життєдіяльності при роботі з комп'ютером!**

Ще одним компонентом, який можна розмістити на формі, є **поле**. Поле - це компонент, який використовується для введення даних.

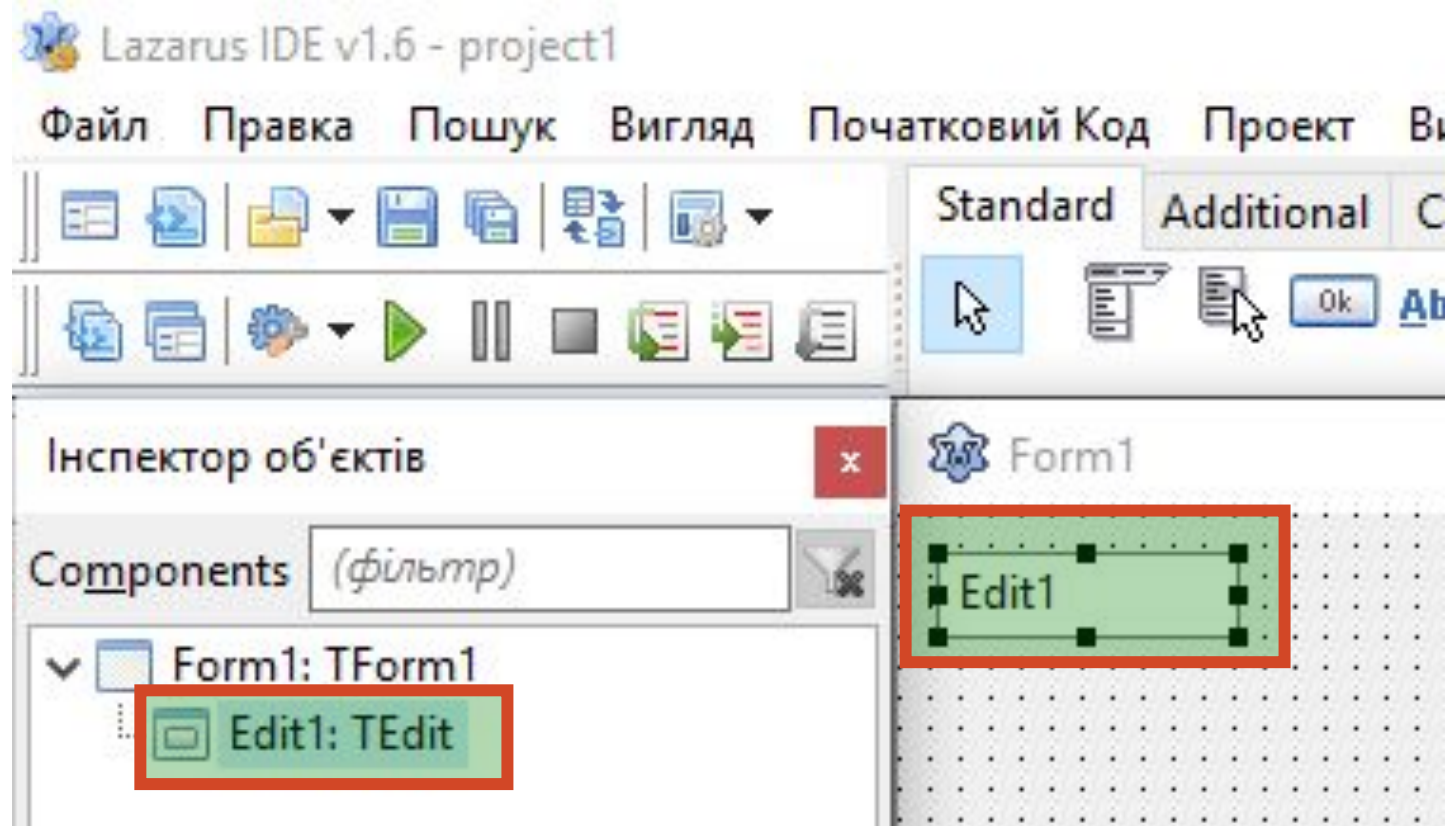
Щоб розмістити поле на формі, потрібно підвести вказівник до кнопки **TEdit** (англ. *edit* - редагувати) на вкладці **Standard** вікна середовища *Lazarus* і двічі клацнути ліву кнопку миші.





Після цього поле з'явиться у верхній лівій частині форми, а її ім'я додасться до списку компонентів проекту в полі **Components** вікна **Інспектор об'єктів**.

За потреби кнопку можна перетягнути в будь-яке інше місце форми.





Інформатика, математика, фізика та інші науки використовують **величини**.

Величина - це кількісно виражене значення властивості об'єкта.

Прикладами величин в інформатиці є,



- ширина і висота вікна,
- **колір фону вікна**,
- напис на кнопці,
- розташування кнопки на формі та ін.



Величини поділяються на:

Змінні

Постійні (константи)

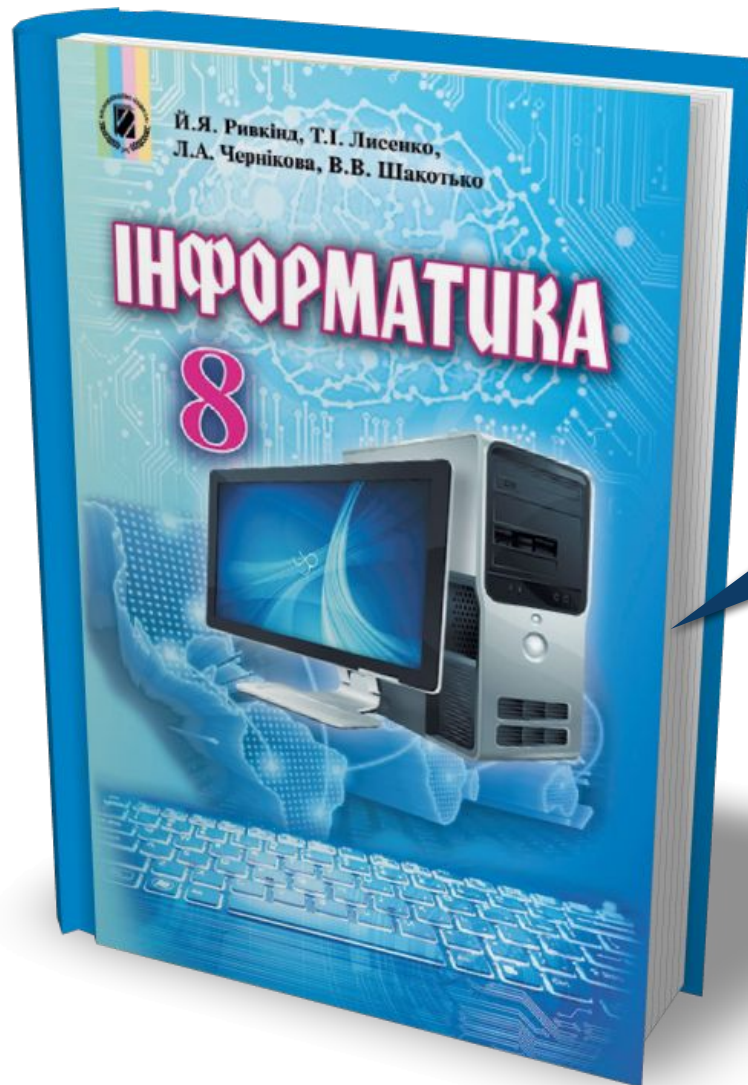
 ***Величину, значення якої не змінюється, називають сталою величиною, або константою.***

Константам присвоюються значення в описовій частині програми і в процесі виконання програми їх змінювати заборонено.

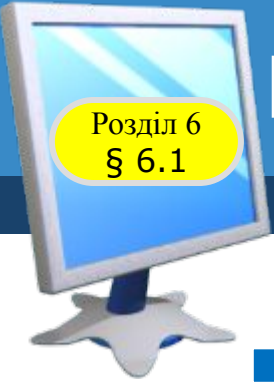


Розділ 6
§ 6.1

Домашнє завдання



*Проаналізувати
§ 6.1, ст. 187-188*



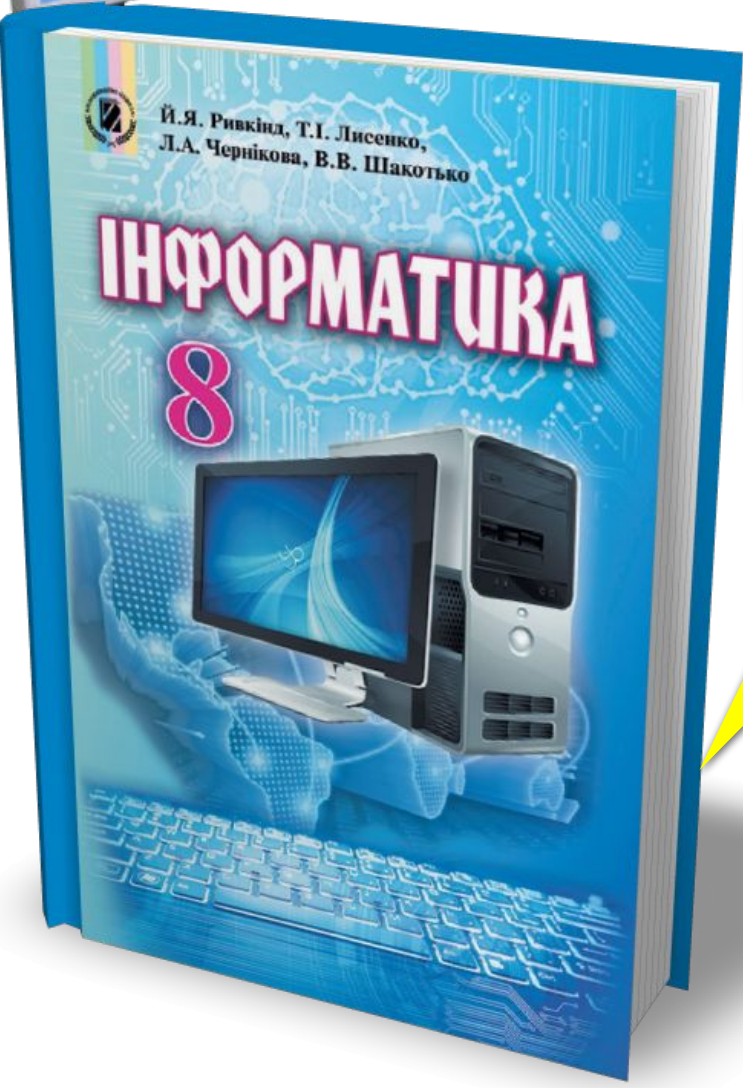
Практична робота 10

***Складання та виконання
лінійних алгоритмів
опрацювання величин в
навчальному середовищі
програмування***

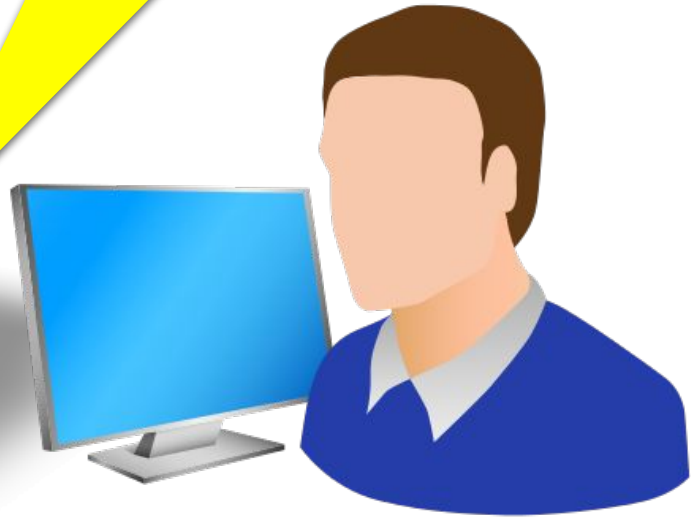


Працюємо за комп'ютером

Розділ 6
§ 6.1



**Сторінка
187-188**



ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!

8

За новою програмою

Урок 31

