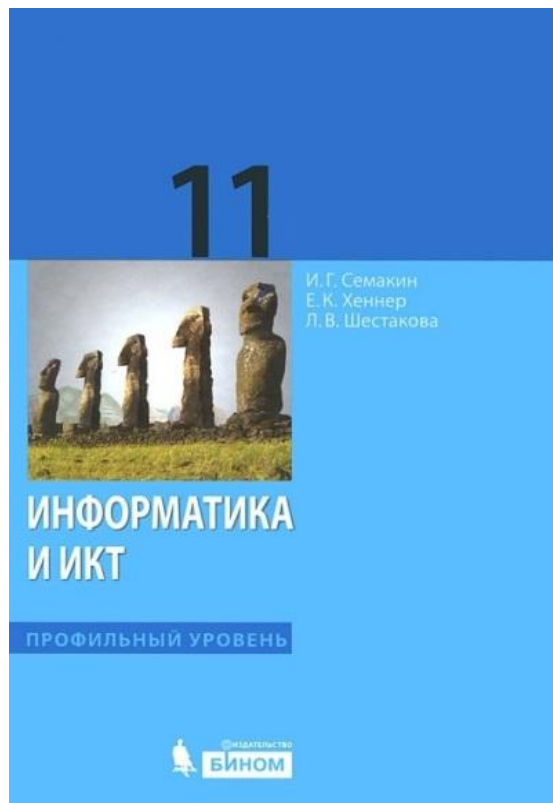


Оператор присваивания



Автор: Купцова Е.В.,
учитель информатики и ИКТ
МБОУ «Шенкурская СОШ»,
г. Шенкурск Архангельская область

Проверка д/з (№4, 6 стр. 65)

№4

а) 6

б) 6

в) 3

г) 0

д) 7

е) 6

ж) 2

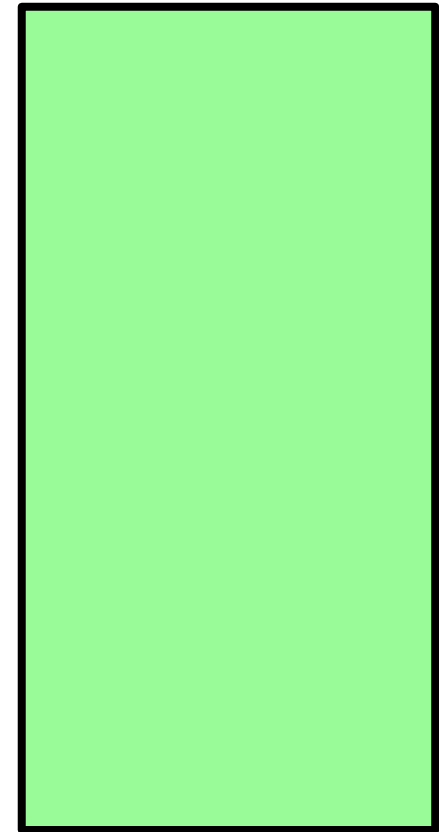
з) 2

и) $3*7 \text{ div } 2 \text{ mod } 7/3 - \text{trunc}(\sin(1)) =$

$21 \text{ div } 2 \text{ mod } 7/3 - \text{trunc}(\sin(1)) =$

$10 \text{ mod } 7/3 - \text{trunc}(0,0175) = 3/3 - 0 = 1.0$

№6



Оператор присваивания.

Присваивание - это действие, в результате которого переменная величина получает определённое значение.

Способы присваивания значения переменной:

- 1) оператор присваивания;
- 2) оператор ввода;
- 3) передача значения параметра подпрограммы.

Оператор присваивания:

<переменная>:=<выражение>

Арифметический оператор: $x:=2*a+\text{sqrt}(b)$

Логический оператор: $b:=(x>y) \text{ and } (k<>0)$

Правило: типы переменных и выражения должны совпадать.

Исключение: переменной вещественного типа можно присваивать значение целочисленного выражения.

Выполнить задание №4 (стр. 72)

Самостоятельно с последующей проверкой

```
var x,y:integer;  
begin  
writeln('введите x,  
y');  
readln(x,y);  
x:=x+y ;  
y:=x-y;  
x:=x-y;  
writeln ('x=' , x) ;  
writeln ('y=' , y) ;  
end.
```

Напишите программу для вычисления площади кольца по известным радиусам

```
program koltso;
var r1, r2, s: real;
begin
  write ('r1='); readln (r1);
  write ('r2='); readln (r2);
  if r1>r2 then
    begin
      s:=Pi*(sqr(r1)-sqr(r2));
      write ('s=', s);
    end
  else write ('Вычислить нельзя')
end.
```

д/з параграф 2.2.4 (оператор присваивания)
№ 3 письменно