

# ПРОГРАММИРО ВАНИЕ ЛИНЕЙНЫХ АЛГОРИТМОВ

Начало программирования

# Типы данных:

- вещественный real
- целочисленный integer
- символьный char
- строковый string
- логический boolean

# Числовые типы данных

Стандартные функции Паскаля:

$\text{abs}(x)$	Модуль X	integer, real
$\text{sqr}(x)$	Квадрат X	integer, real
$\text{sqrt}(x)$	Квадратный корень X	integer, real
$\text{round}(x)$	Округление X до ближайшего целого	real

$\text{int}(x)$	Целая часть X	real
$\text{frac}(x)$	Дробная часть X	real
random	Случайное число от 0 до 1	-
random ( $x$ )	Случайное число от 0 до X	integer

```
program n1;  
var x: real;  
begin  
    writeln ('Исследование функций round, int, frac');  
    write ('Введите x ');  
    readln (x);  
    writeln ('Округление: ', round(x));  
    writeln ('Целая часть: ', int(x));  
    writeln ('Дробная часть: ', frac(x));  
end.
```

Выполните программу несколько раз для  
 $x \in \{10,2; 10,8; -10,2; -10,8\}$ .

Какой будет тип результата каждой из этих функций?

# Целочисленный тип данных

Операции над целыми числами в языке Паскаль:

Операция	Обозначение	Тип результата
Сложение	+	integer
Вычитание	-	integer
Умножение	*	integer
Получение целого частного	div	integer
Получение целого остатка деления	mod	integer
Деление	/	real

Трёхзначное число можно представить в виде следующей суммы:  $x = a \cdot 100 + b \cdot 10 + c$ , где  $a, b, c$  - цифры числа.

Программа нахождения суммы цифр вводимого с клавиатуры целого трёхзначного числа:

```
program n2;
var x, a, b, c, s: integer;
begin
  writeln ('Нахождение суммы цифр трёхзначного числа');
  write ('Введите исходное число ');
  readln (x);
  a:=x div 100;
  b:=x mod 100 div 10;
  c:=x mod 10;
  s:=a+b+c ;
  writeln ('s= ', s)
end.
```

Составьте программу нахождения площади треугольника, если известны длины его сторон.

$$S = \sqrt{(p(p - a)(p - b)(p - c))},$$

где  $p$  – полупериметр треугольника.

# ПРОГРАММИРО ВАНИЕ ЛИНЕЙНЫХ АЛГОРИТМОВ

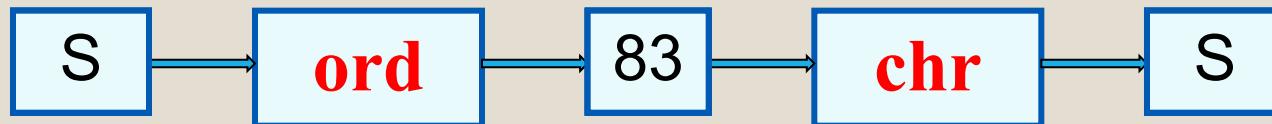
Начало программирования

# Символьный и строковый типы данных

**Символы** – это все буквы и значки, которые есть на клавиатуре. Для ввода в программу символьных переменных необходимо указать для них символьный тип данных **char**.

Функция **ord** преобразовывает букву в её числовой код.

Функция **chr** преобразовывает числовой код символа в сам символ.



Значением строковой величины (тип **string**) является произвольная последовательность символов, заключенная в апострофы.

```
var c: string  
c:= chr(52)+chr(37)
```



# Символьный и строковый типы данных

```
program n_5;  
var a: char; kod: integer; b: string;  
begin  
writeln ('Код и строка');  
write ('Введите исходную букву>>');  
readln (a);  
kod:=ord(a);  
b:=chr(kod-1)+a+chr(kod+1);  
writeln ('Код буквы ', a, '-', kod);  
writeln ('Строка: ', b)  
end.
```

Вывод на экран  
кода буквы,  
введённой с  
клавиатуры

Вывод на экран  
строки из трёх  
букв.  
Каких?

# Логический тип данных

Величины логического типа принимают всего два значения:

**false** и **true**;

**false** < **true**.

Логические значения получаются в результате выполнения операций сравнения числовых, символьных, строковых и логических выражений.

В Паскале логической переменной можно присваивать результат операции сравнения.

# Логический тип данных

Пусть **ans** - логическая переменная,

**n** - целая переменная.

В результате выполнения оператора присваивания

**ans:=n mod 2=0**

переменной **ans** будет присвоено значение **true** при любом чётном **n** и **false** в противном случае.

```
program n_6;
var n: integer; ans: boolean;
begin
writeln ('Определение истинности высказывания о чётности
числа');
write ('Введите исходное число>>');
readln (n);
ans:=n mod 2=0;
writeln ('Число ', n,' является четным - ', ans)
end.
```

# Логический тип данных

Логическим переменным можно присваивать значения логических выражений, построенных с помощью логических функций и (**and**), или (**or**), не (**not**).

Логическая операция в Паскале	Название операции
and	конъюнкция (логическое умножение)
or	дизъюнкция (логическое сложение)
not	отрицание (инверсия)

# Логический тип данных

```
program n_7;
  var a, b, c: integer; ans: boolean;
begin
  writeln ('Определение истинности высказывания
            о равнобедренном треугольнике');
  write ('Введите значения a, b, c>>');
  readln (a, b, c);
  ans:=(a=b) or (a=c) or (b=c);
  writeln ('Треугольник с длинами сторон ', a, ', ', b,
           ', ', c, ' является равнобедренным - ', ans)
end.
```



# Самое главное

**Типы данных** в языке Паскаль:

- вещественный
- целочисленный
- символьный
- строковый
- логический и другие.

Для них определены соответствующие операции и функции.

# Вопросы и задания

Решите задачу. Помогите Федору изучить программу, известную как «Часы». Время вводится в формате  $HH:MM$ . Помощник, который учится пользоваться этой программой, ввёл время  $03:27$ . Нужно определить, сколько времени прошло с момента ввода времени до конца работы программы, которая выводит на экран текущее время. Часы могут отображать время в формате  $HH:MM$  или  $MM:HH$ . Программа должна вывести на экран время в формате  $HH:MM$ . Используйте в программе константу **VAIT**.

Пример входных данных  
б) треугольник со сторонами  $a$ ,  $b$ ,  $c$  является разносторонним.

Пример выходных данных  
It is ... hours ... minutes.

Пример входных данных  
Помогите Федору изучить программу, которая должна вывести на экран время в формате  $HH:MM$ . Программа получает на вход время в формате  $HH:MM$  (например  $15:20$ ) и распечатывает время в формате  $MM:HH$  (например  $20:15$ ). Для этого программа должна использовать операторы присваивания и цикла **for**.

Пример входных данных  
б) треугольник со сторонами  $a$ ,  $b$ ,  $c$  является разносторонним.

Пример выходных данных  
300 руб. – 3 шт.

Пример входных данных

УЗ257

(см. описание задачи)

Пример выходных данных

РАСПУСКАЮТСЯ ЛИСТЬЯ ЗЕЛЁНЫЕ  
It is 3 hours 40 minutes.

# Опорный конспект

**Типы данных** в языке Паскаль: вещественный, целочисленный, символьный, строковый, логический.

