



---

**Как можно задать значение  
переменной?**

# Оператор присваивания

Структура оператора присваивания:

**<идентификатор>:= <выражение>;**

**Куда?**

(в какую переменную)

**Оператор**

**присваивания**

**Что?**

(какое значение)

**Выражение** – синтаксическая единица языка, определяющая способ вычисления некоторого значения.

Выражения

Арифметические

Логические

# Арифметические выражения

В арифметических выражениях могут использоваться числа, числовые переменные, математические функции, арифметические операции, круглые скобки.

Порядок выполнения действий определяется также как в математике: сначала в скобках, затем умножение или деление, сложение или вычитание.

# Арифметические операции

Знак	Действие	Тип данных	Тип результата
+	сложение	целый, вещественный	целый, вещественный
-	вычитание	целый, вещественный	целый, вещественный
*	умножение	целый, вещественный	целый, вещественный
/	деление	целый, вещественный	вещественный, вещественный
div	деление нацело	целый	целый
mod	остаток от деления	целый	целый

## Задание: заполните таблицу

Выражение	Результат
$5 * 2$	
$-1.5 * 4$	
$5 / 2$	
$5 \text{ div } 2$	
$2 \text{ div } 3$	
$5 \bmod 2$	
$-7 \bmod 2$	
$6 \bmod 3$	

# Правила записи арифметических выражений

1. Знак умножения обязательно записывается.  
Пример:  $2*a$ ,  $x*4$ .
2. Двухэтажные выражения, верхние и нижние индексы не допустимы. Пример:

$$\frac{a_1x - x^3}{1 + 2x^2} - \frac{3}{5}$$

На Паскале записывается так:  
 $(a1*x - x*x*x)/(1+2*x*x) - 3/5$

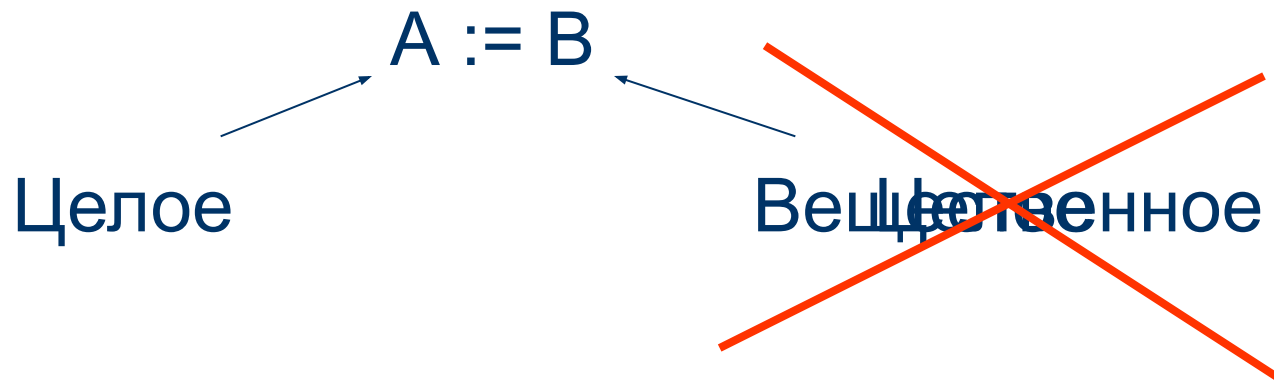
3. Число открывающих и закрывающих скобок должно быть равным.

## Замечание

**Целой переменной присвоить  
вещественное значение НЕЛЬЗЯ, а  
вещественной - целое МОЖНО.**

## Замечание

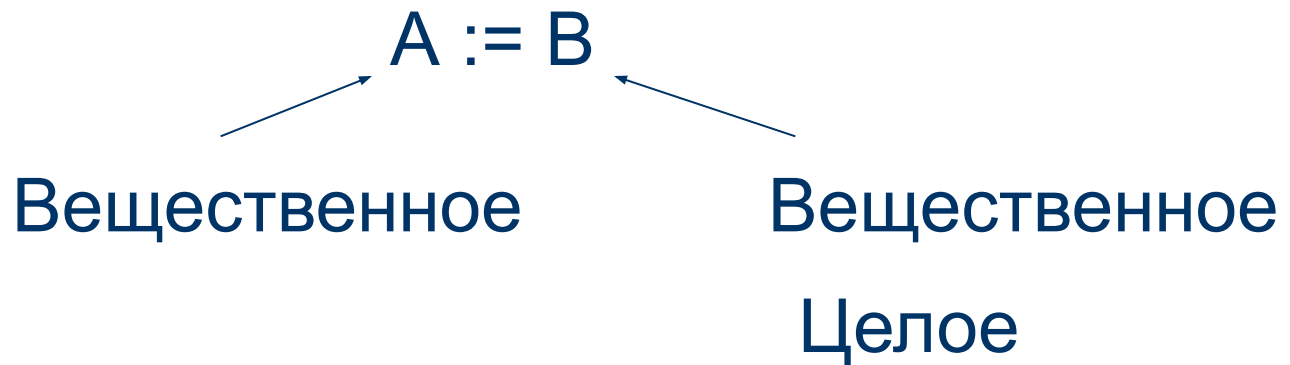
**Целой** переменной присвоить **вещественное** значение **НЕЛЬЗЯ**, а **вещественной** - **целое** **МОЖНО**.





## Замечание

**Целой** переменной присвоить **вещественное** значение **НЕЛЬЗЯ**, а **вещественной** - **целое** **МОЖНО**.



# Пример:

**Задача:** Найти значение выражения  $2a - 5$  при  $a = -1; 0; 2$ .

**Программа:**

```
PROGRAM ... ;  
  VAR a, x: INTEGER;  
BEGIN  
  a:=-1;  
  x:=2*a-5;  
  WRITELN (x);  
END.
```

1. Запустите программу, посмотрите результат.
2. Измените значение переменной  $a$  на 0.
3. Повторить пункт 1 и т.д.

Напишите программу на компьютере в Паскале и получите ответы, которые продемонстрируете учителю.