



Теоретическая часть

Общая часть

Язык программирования Pascal имеет хорошо развитую библиотеку модулей, которая позволяет использовать все возможности операционной системы, таких как ввод и вывод информации, создавать графические объекты и т.д. Данная среда программирования дает возможность создавать тексты программ, компилировать их, находить ошибки, компоновать программы из отдельных частей, а также отлаживать и выполнять программы.

Так как Pascal является языком программирования, то он имеет свой алфавит. Алфавит Pascal состоит из:

- Латинских букв;
- Цифр;
- Специальных символов.

Структура программы

Программа на языке программирования Pascal состоит из:

- Заголовка (Имя программы, задаваемое программистом);
- Раздела описаний, который включает в себя:
 - Label – раздел меток;
 - Const – раздел констант;
 - Type – раздел типов;
 - Var – раздел переменных;
 - Procedure – раздел процедур;
 - Function – раздел функций;
- Раздел операторов – это тело программы, которое заключается в операторные скобки типа Begin(начать) и End(закончить), при этом после End обязательно в конце ставится точка. В разделе операторов записывается последовательность исполняемых операторов и каждый выражает действие, которое нужно выполнить. Исполняемые операторы отделяются друг от друга символом «;».

Константы и переменные

В зависимости от способа хранения информации в компьютере, имеющиеся данные можно разделить на две категории:

- Константы – это данные, значения которых не изменяются в процессе работы программы;
- Переменные – это данные, которые могут изменяться в процессе выполнения программы и определяются типом переменных.

Типы переменных:

- Простые:
 - Integer – целочисленный тип;
 - Real – вещественный тип;
 - Char – символьный тип;
 - Boolean – логический тип;
- Строковые:
 - String – строка;

И другие.

Диапазон значений типа Integer: от -32768 до 32767.

Данные типа Real имеют точность до одиннадцати значных цифр.

Данные типа Boolean имеют две категории: True (правда) и False (ложь).

Оператор присваивания

Оператор присваивания обозначается как «:=» и задает выполнить выражение, заданное в его правой части, и присвоить результат переменной, имя которой указано в его левой части.