The image features a computer monitor as the central element. On the screen, a blue, glowing, stylized human head profile is shown, looking upwards and to the left. The head is composed of horizontal lines, giving it a digital or data-like appearance. The background of the screen is a dark space filled with numerous small, colorful stars (white, blue, red, orange) and some nebulae. The monitor itself is dark and has a few horizontal lines at the bottom, suggesting a keyboard or base. The overall scene is set against a gradient background that transitions from dark blue/black at the top to a bright orange at the bottom.

**ФАЙЛОВЫЙ ТИП
ДАННЫХ**

ФАЙЛОВЫЙ ТИП ДАННЫХ -

*ЭТО НАБОР ДАННЫХ ОДНОГО ТИПА,
ИМЕЮЩИЙ СОБСТВЕННОЕ ИМЯ,
К КОТОРЫМ МОЖНО ОБРАЩАТЬСЯ
ПРИ РАБОТЕ С ПРОГРАММАМИ*

***Длина файла заранее
не задаётся.***

Данные не нумеруются.

При работе с файлами можно использовать данные любых типов.

Файлы, содержащие текст из символов, обрабатываются как набор символьных строк произвольной длины и описываются как текстовый файл

СПОСОБЫ ОПИСАНИЯ ФАЙЛОВ:

I СПОСОБ В РАЗДЕЛЕ ТИПОВ:

type имя типа = ***text***;

var имя переменной : имя типа;

II СПОСОБ В РАЗДЕЛЕ ПЕРЕМЕННЫХ:


var имя переменной : ***text***;

Перед использованием файловой переменной, её надо связать с внешним файлом, для этого используют команду:

Assign (*имя файловой переменной*, '*имя файла*');

Когда связь
с внешним файлом
установлена,
его можно открыть
для чтения,
для записи
или
для добавления
данных.






Чтобы открыть файл
для чтения данных из него
в программу,
используют команду:

Reset(имя файловой переменной);

Для ввода
в программу
данных из файла:

Read(*имя файловой переменной,
имя для вводимого
из файла значения переменной*);

Readln (*имя файловой переменной,
имя для вводимого
из файла значения переменной*);



Создать новый файл
и открыть его для записи
данных из программы:

Rewrite(имя файловой переменной);

Для вывода данных
из программы в открытый
для записи файл:

Write(*имя файловой переменной,
имя для выводимого
в файл значения переменной*);

WriteIn(*имя файловой переменной,
имя для выводимого
в файл значения переменной*);

ДЛЯ ПРОВЕРКИ ТОГО,
ДОСТИГНУТ ЛИ КОНЕЦ ВНЕШНЕГО ФАЙЛА
ПРИ ЕГО ОБРАБОТКЕ,
ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ФУНКЦИЯ **EOF** :

***eof* (имя файловой переменной);**

НАПРИМЕР:


while not eof(f1) do begin ...end;

ДЛЯ ПРОВЕРКИ ТОГО,
ДОСТИГНУТ ЛИ КОНЕЦ СТРОКИ
ВО ВНЕШНЕМ ФАЙЛЕ,
ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ФУНКЦИЯ **EOLN**:

eoln (*имя файловой переменной*);

НАПРИМЕР:

while not eoln(f1) do begin ...end;



Перед завершением программы, надо закрыть все внешние файлы, с которыми она работала.
Закреть файл:

CLOSE(имя файловой переменной);

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ:

*Сформулируйте,
для чего используется
файловый тип данных в программе?*



ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ:

Какие действия необходимо выполнить в программе в ходе работы с внешним файлом?



Задача

***Составьте программу,
которая считывает из файла1
5 чисел,
считает их произведение
и выводит произведение
в файл2.***