
Операторы присваивания, ВВОДА И ВЫВОДА

Оператор -

инструкция, входящая в программу на языке программирования Паскаль

Программа на языке

программирования –

последовательность операторов,
которую должен выполнить компьютер

Оператор присваивания

В результате выполнения оператора присваивания переменной присваивается значение некоторого выражения.

Примеры:

$a := 0$

$b := c$

$x1 := (-b + \sqrt{\text{sqr}(b) - 4*a*c}) / (2*a)$

$x := x + 1$

Во всех случаях вначале вычисляется значение выражения, расположенного справа от комбинации символов $:=$, а затем вычисленное значение присваивается переменной, расположенной слева.

Для того чтобы оператор присваивания мог быть выполнен, необходимо, чтобы все переменные, которые входят в выражение, имели некоторые значения

Оператор ввода

Read (a)

Read (x1, x2, y)

Оператор ввода с новой строки:

Readln (a)

Readln (x1, x2, y)

Оператор ввода состоит из идентификатора *read* (*read* по-английски означает читать) и следующего за ним в круглых скобках списка переменных.

Оператор вывода

Write (x)

Write (x+y, x - y)

Write (x, 2* x - a, sqrt(x), y)

Оператор вывода с новой строки:

Writeln (x)

Writeln (x+y, x - y)

Writeln (x, 2* x - a, sqrt(x), y)

Оператор вывода состоит из идентификатора *write* (*write* означает писать) и следующего за ним в круглых скобках списка выражений.

Оператор вывода с пояснением:

Write (x)

На экране выводится:

2

Write ('Значение переменной x=',x)

На экране выводится:

Значение переменной x = 2

' – апостроф (англ.раскладка – э)

Друг от друга операторы в
программе отделяются
точкой с запятой:

Read (a, b, c); write (a+b+c)
