

# Паскаль

- Язык программирования высокого уровня
- Создан Н. Виртом в начале 70-х годов
- Назван в честь французского математика и физика Блеза Паскаля

# Структура программы

**Program** имя программы;

**var** раздел описания переменных;

**begin**

раздел операторов; (Оператор - команда алгоритма, записанная на ЯП)

**end.**

# Имена программы состояются по следующим правилам:

- Имя должно начинаться с буквы
- Используются только латинские (английские) буквы
- Имя не должно начинаться с цифры
- Длина имени должна быть меньше 255 символов

В начале программы пишется слово **Program**, ставится пробел, затем само название программы

# Примеры

Program summa;

Program s24;

Program pas;

Program Mihalich;

Найди ошибки в записи имён  
программ:

Program 4a;

Program s24;

Program привет;

Program Go;

# Описание переменных

```
Var a, b, c : integer
```

После `Var` пишутся **переменные** которые будут использоваться в программе (в данном случае их три)

Затем ставится двоеточие и пишется **тип переменных** (в данном случае **integer**)

# Типы переменных:

Название типа		Пример
integer	Целые числа	7; 27; -9
real	Вещественные числа	7.57; -34.2; 9.0
string	Строка символов	name

# Операторы

`Writeln()` - оператор вывода на экран

`Writeln('Привет!')` - всё что будет после `Writeln` в скобках и одинарных кавычках, то появится на экране после выполнения программы ( в данном случае на экране появится `привет!`)

`read ()` - оператор ввода значений  
переменных

# Пример программы вычисляющая сумму двух чисел

```
Program summa;  
var a, b, c: integer;  
begin  
  writeln ('введите число a');  
  read (a);  
  writeln ('введите число b');  
  read(b);  
  c:=a+b;  
  writeln ('сумма a и b равна',c);  
end.
```

- В конце каждой строки нужно ставить точку с запятой (;)
- При записи формулы вместо знака = используется := (с:=а+b)

# Задания:

- Сумма двух чисел
- Сумма трёх чисел
- Среднее арифметическое двух чисел
- Найти площадь квадрата, если дан периметр