

# ПУСТАЯ ПРОГРАММА

**program nazvanie;**

**begin**

**{ТЕЛО АЛГОРИТМА}**

**end.**

**ПЕРЕМЕННАЯ** – это область в памяти компьютера, где хранится некоторое значение.

## **ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРЕМЕННОЙ:**

- **ИМЯ**
- **значение**
- **тип (числовая, строковая)**

- **Числовая переменная**- это переменная, в которой хранится число.
- **Символьная (строковая) переменная**- это переменная, в которой хранится слово или фраза

Операция передачи новых данных в переменную называется **ПРИСВАИВАНИЕМ** и обозначается **:=**

**Целочисленные  
переменные**

```
var a, b, c : integer;
```

**Вещественные  
переменные**

```
var a, b, c : double;
```

# Вывод информации на экран

**write (x)**

**writeln (x)**

# Ввод информации

**read (x)**

# Произведение 2-х чисел

```
program proizv;  
var a, b,c : integer;  
begin  
  read (a,b);  
  c:=a*b;  
  write (c)  
end.
```

1) Напишите  
программу  
решения  
линейного  
уравнения.

## *Решение линейного уравнения:*

```
program linuravn;  
var a, b, x : double;  
begin  
read (a,b);  
x:=-a/b;  
write (x)  
end.
```

2) Найдите площадь  
треугольника по известному  
основанию и высоте.

3) Найдите длину отрезка АВ,  
если даны координаты его  
концов  $A(x_1, y_1)$ ,  $B(x_2, y_2)$

4) Дано натуральное  
трехзначное число. Вычислите  
количество сотен, десятков,  
единиц.