

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.