

Операторы ввода, вывода, и присваивания

Команда присваивания используется для изменения значений переменных, в языке Паскаль эта команда обозначается так:

<имя переменной>:=<выражение>;

Тип значение выражения должен совпадать с типом переменной.

Пример:

a:=2;

b:=8;


S:=a+b;

После выполненных последовательно данных

трех команд переменная S принимает значение равное 10.


Оператор присваивания

```
a:=2;  
b:=a+4;  
b:=1-b;  
c:=-b+3*a;
```

c-?



11

```
a:=7;  
b:=a-4;  
b:=-a;  
c:=-a+2*b;
```

c-?


-13

```
a:=1;  
b:=0;  
b:=b+2;  
a:=a+b;
```

a-?


3

WRITE (); - выводит на экран, указанные в скобках параметры, курсор остается в этой же строке.

КОМАНДЫ ВЫВОДА

WRITELN (); - выводит на экран, указанные в скобках параметры, после вывода курсор переходит в начало следующей строки экрана. В качестве параметров в круглых скобках может быть указан текст сообщения (текст записывается в апострофах ' ') и имя переменной (записывается без апострофов), значение которой нужно вывести. Между выводимыми элементами ставится запятая.

Пример:

WriteLn('Мне16лет'); На экране появится: Мне 16 лет

a:=11;

WriteLn('Я учусь в ', a, ' классе'); На экране появится: Я учусь в 11 классе

x:=3;y:=6;

WriteLn(x+y, ' рублей'); На экране появится: 9 рублей

READ (); или **READLN ();** - считывает в переменные в скобках

переменные значения, введенные с клавиатуры (через пробел или после каждого значения нажимают **Enter**). Если значения вводились через пробел, то после ввода следует нажать **Enter**.

КОМАНДЫ ВВОДА

В качестве параметров в круглых скобках через запятую указываются имена переменных, значения которых считываются. При работе с простыми переменными рекомендуется использовать команду **Readln ();** Перед каждой командой ввода рекомендуется выводить на экран поясняющий текст с информацией о том, что именно нужно ввести.

Пример:

Запросить с клавиатуры значение переменной **a**.

```
Write ('a=');
```

```
Readln(a);
```

На экране появится **a=** и после знака равно будет мигать курсор в ожидании ввода с клавиатуры целого числа. После ввода числа необходимо нажать **Enter**.

Задача. Найти сумму двух чисел

Program N1;

Var a, b: Integer; {переменные a и b целого
типа}

S: Longint;{переменная S типа длинное целое}

Begin

a:=7;{присваивание значения первому числу a}

b:=4;{присваивание значения второму числу b}

S:=a+b;{вычисление суммы S чисел a и b}

{вывод результата работы программы на экран}

Writeln (' сумма ', a , ' и ', b , ' равна ', S);

End.

Program N2;

Var a, b: Integer; {переменные a и b целого
типа}

S: Longint;{переменная S типа длинное целое}

Begin

Writeln ('a',a);{вводим a}

Writeln ('b',b);{вводим b}

S:=a+b;{вычисление суммы S чисел a и b}

{вывод результата работы программы на экран}

Writeln (' сумма ', a , ' и ', b , ' равна ', S);

End.

Найти произведение двух целых чисел.

Решение:

ЗАДАЧА

1. Вводим два целых числа с клавиатуры.
2. Вычисляем их произведение.
3. Выводим результат на экран.

Программа будет иметь вид:

Program N3;

Var a, b :**Integer**;

p: **Longint**;

Begin

Writeln(' Введите два числа ');

Readln(a,b);

p:=a*b;

Writeln (' произведение ', a , ' и ', b , ' равно', p);

Readln;

End.

-
- с какими операторами мы с вами сегодня познакомились? Какие действия они выполняют?
-

Домашнее задание
Написать программу на
вычисления площади и
периметра прямоугольника,
где a и b вводится с
клавиатуры.
