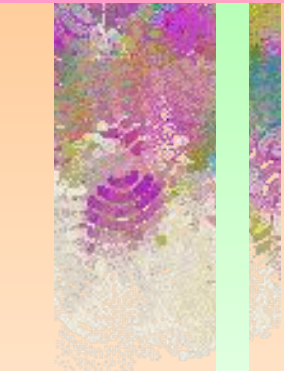




# ПАСКАЛЬ



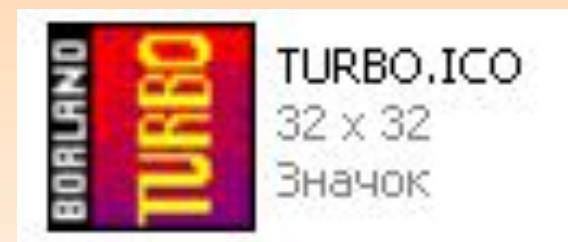
**Белякова Наталья Александровна**  
**Учитель информатики, технологии и ИЗО,**  
**МБОУ СОШ №6 г.Холмска Сахалинской**  
**области**

# ПАСКАЛЬ

*Pascal*



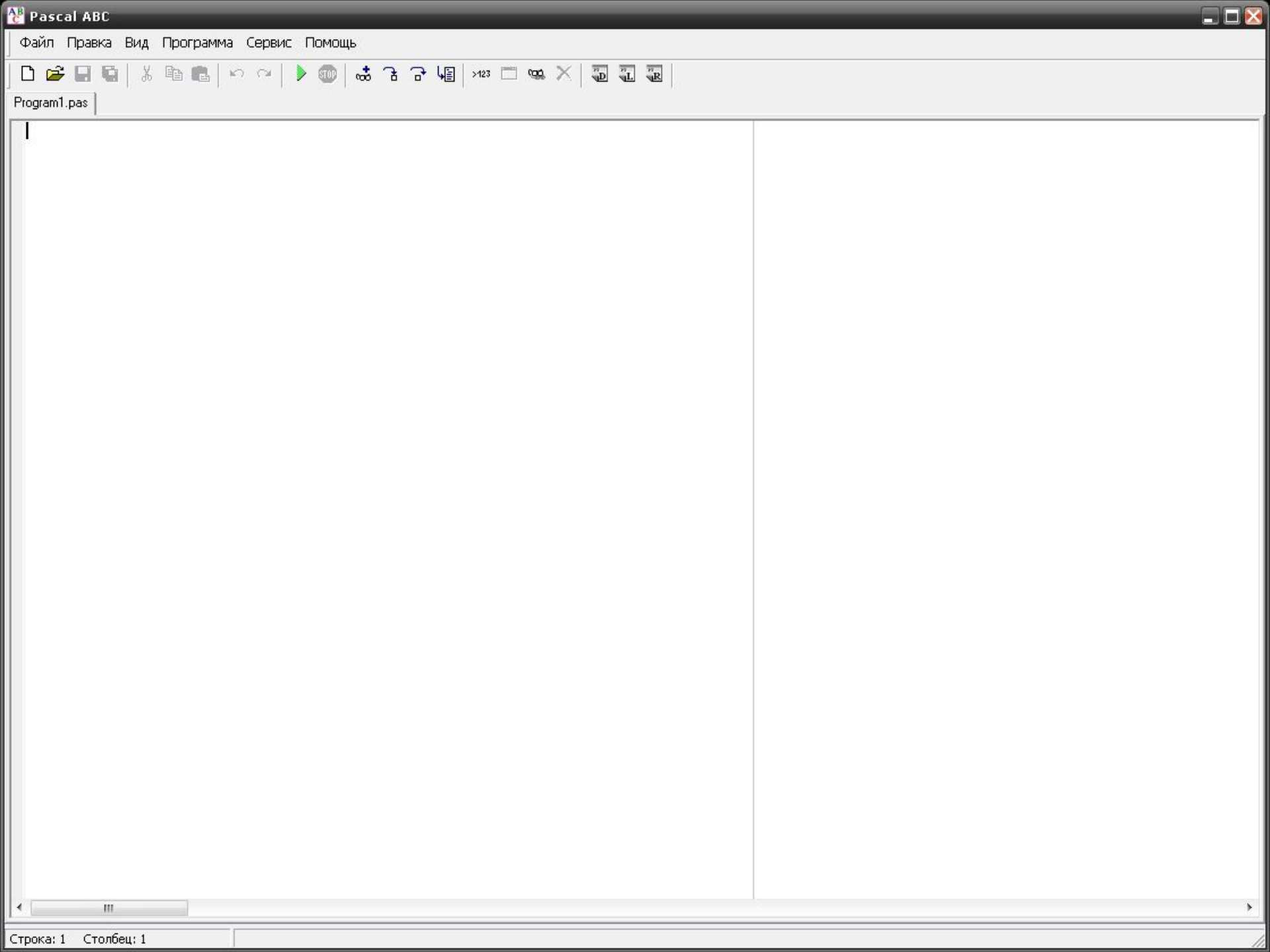
*Turbo ABC*



*Pascal*



*Pаски*



Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь



Program1.pas

```
|
```

Строка: 1 Столбец: 1



TURBO.ICO  
32 x 32  
Значок

# *Turbo Pascal*

**TURBO PASCAL 7.1 → BIN → TPX.EXE**

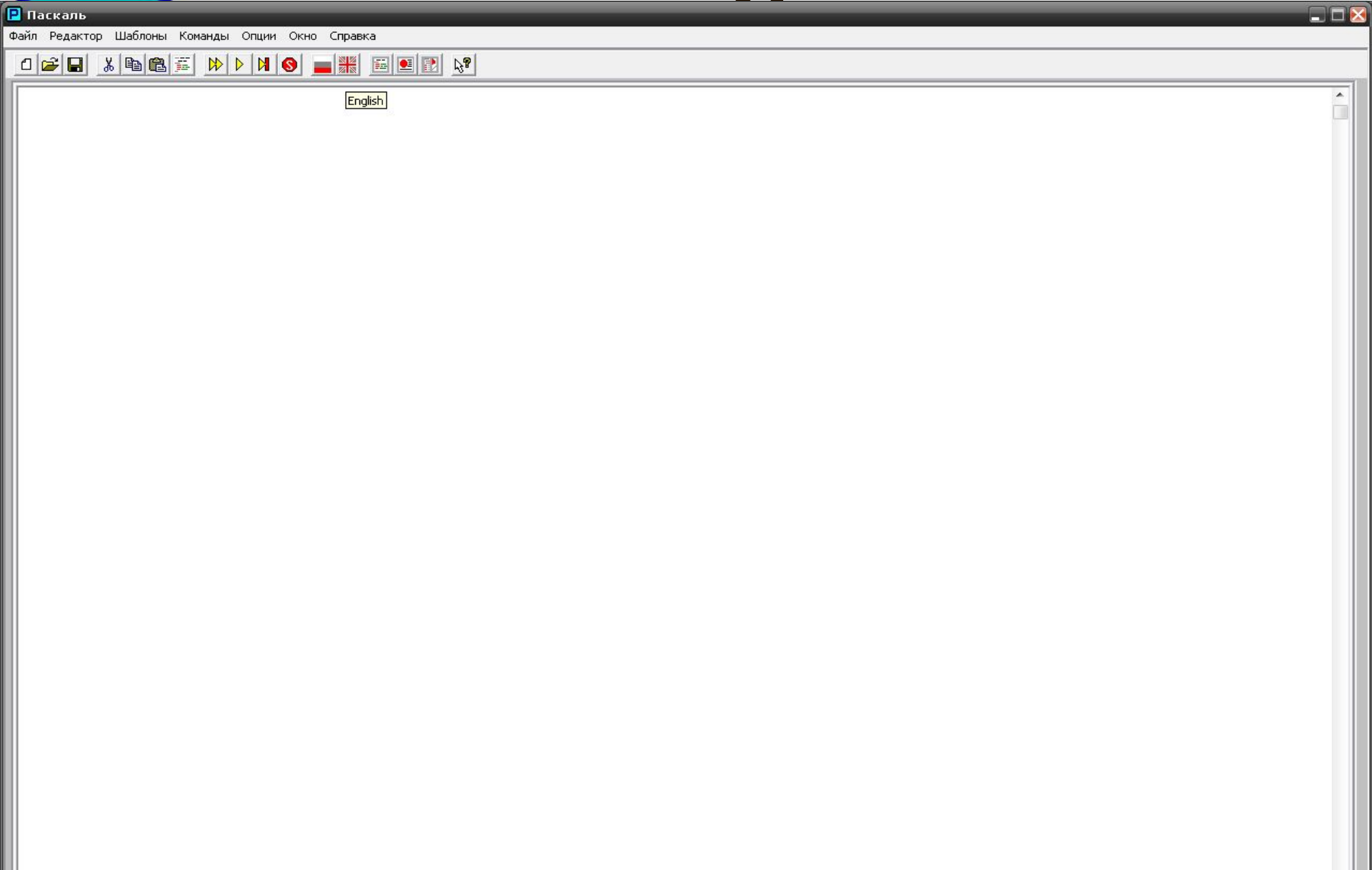


TPX.EXE



pascal.exe

# *PasRus*





Pascal ABC  
Ярлык  
1 КБ

# *Pascal ABC*

**program First;** ← ЗАГОЛОВОК ПРОГРАММЫ

ТЕЛО  
ПРОГРАММЫ

**begin**  
**writeln ('Здравствуй');**  
**write ('друг');**  
**end.**

program - программа  
begin – начало  
writeln - вывести на новой строке



Pascal ABC  
Ярлык  
1 КБ

# *Pascal ABC*

The screenshot shows the Pascal ABC IDE interface. The title bar reads "Pascal ABC". The menu bar includes "Файл", "Правка", "Вид", "Программа", "Сервис", and "Помощь". The toolbar contains icons for file operations (new, open, save, print), editing (cut, copy, paste), and execution (run, stop). The active window is "Program1.pas", containing the following Pascal code:

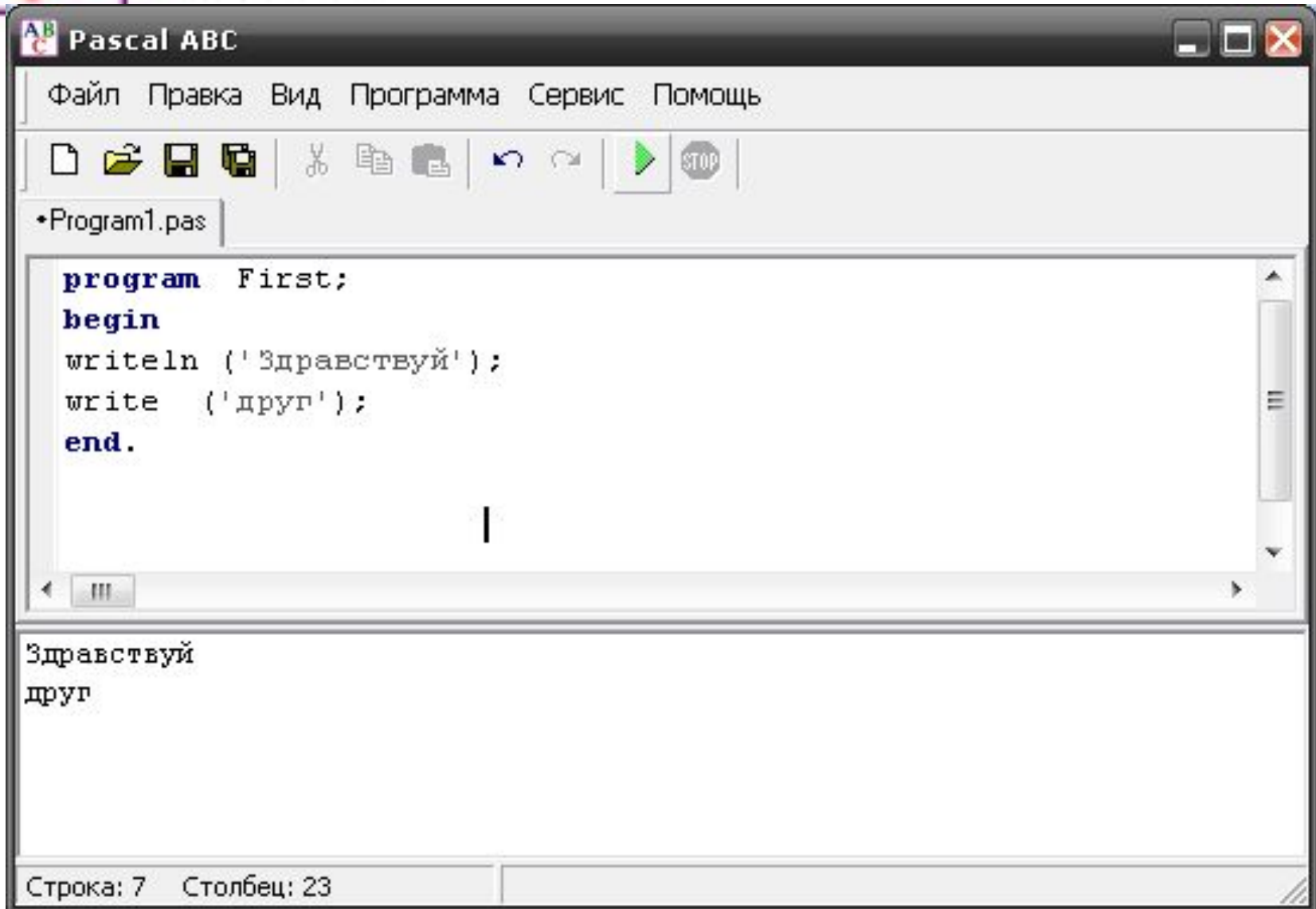
```
program First;  
begin  
  write ('Здравствуй');  
  writeln ('друг');  
end.
```

Below the code editor is the output window, which displays the text "Здравствуйдруг". A large red 'X' is drawn across the entire IDE window. The status bar at the bottom indicates "Строка: 6" and "Столбец: 15".



Pascal ABC  
Ярлык  
1 КБ

# *Pascal ABC*







## Очень важно:

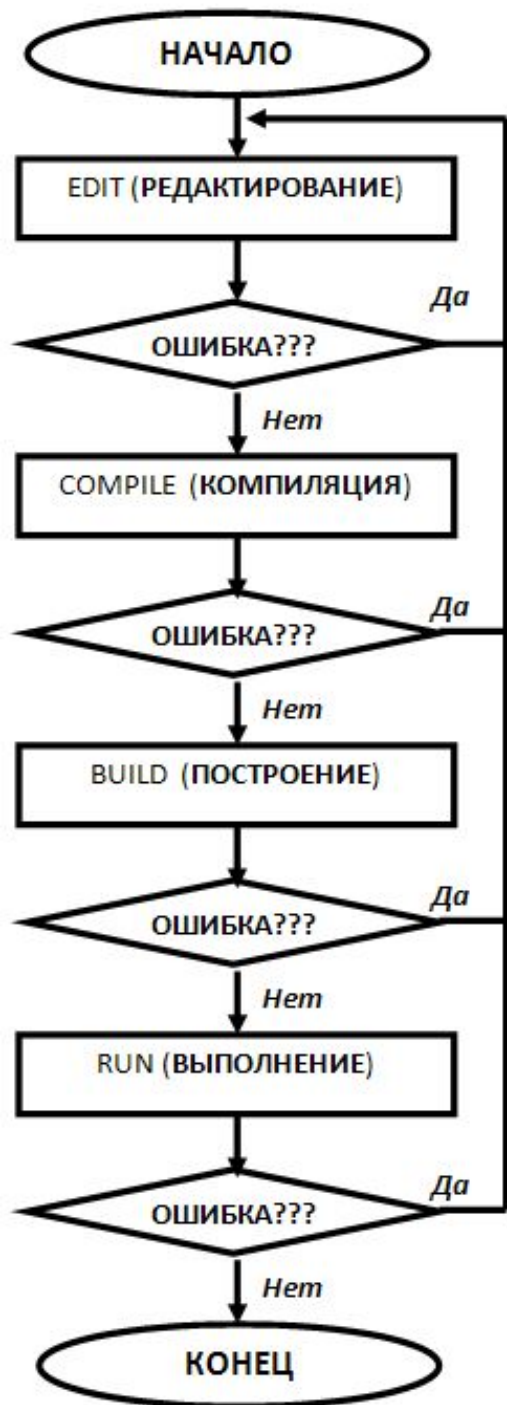
Понимать, когда нужно ставить точку с запятой, а когда нет.

### Основное правило

«;» должна ставиться:

- 1) при перечислении инструкций.
- 2) между разделом `program` и разделом тела программы.
- 3) в теле при перечислении операторов.

# Этапы работы программы:



**1 этап. РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКСТА ПРОГРАММЫ.**  
Пользователь набирает свою программу.  
При обнаружении ошибок происходит возврат к 1 этапу.

**2 этап. КОМПИЛЯЦИЯ ПРОГРАММЫ.**  
Программа пользователя переводится из символов языка программирования в двоичный код компьютера.  
При обнаружении ошибок происходит возврат к 1 этапу.

**3 этап. ПОСТРОЕНИЕ ПРОГРАММЫ.**  
Подключаются библиотечные модули и программа в двоичном коде сохраняется на диске.  
При обнаружении ошибок происходит возврат к 1 этапу.

**4 этап. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ.**  
Запуск программы на выполнение.  
При обнаружении ошибок происходит возврат к 1 этапу.

**Библиотечные модули** – это слова, которые заложены в программу, такие как `program`, `begin`, `writeln` и пр.

# Очень важно:

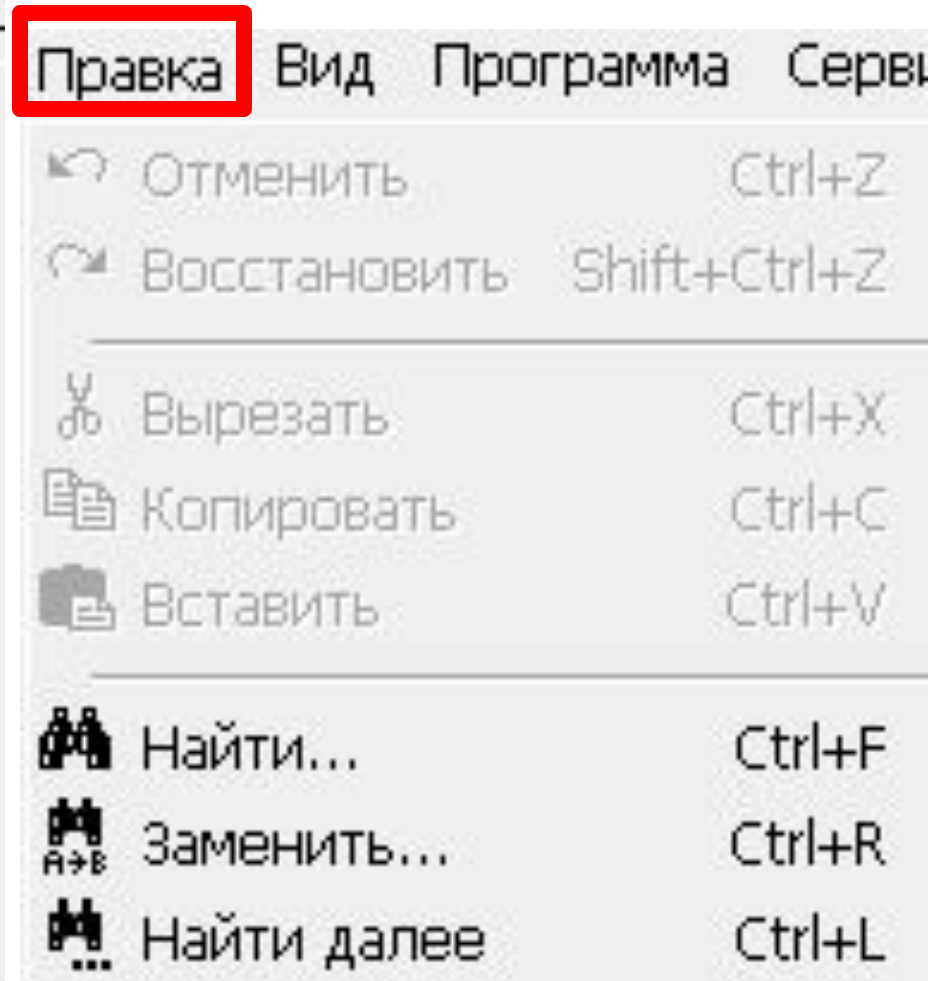
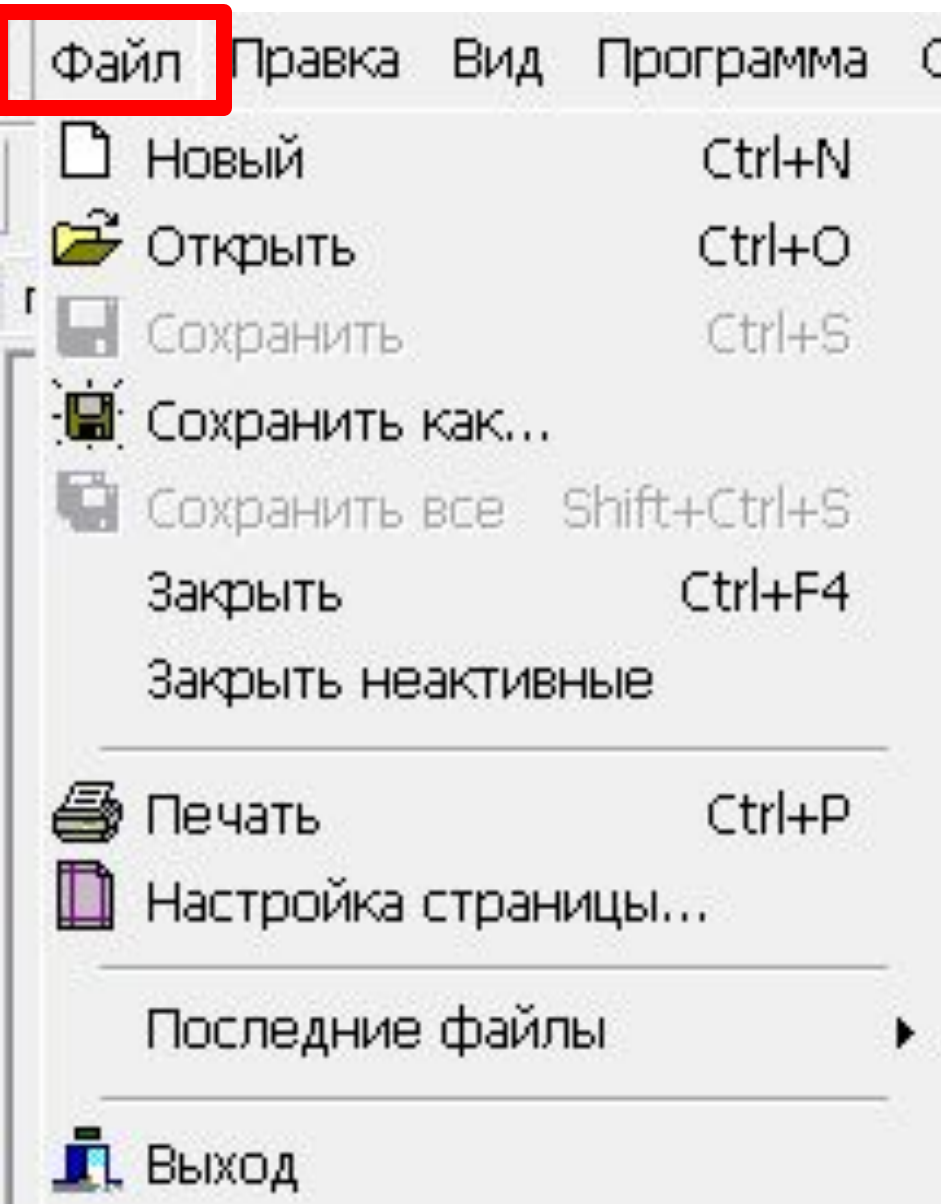
Почти любая компьютерная программа состоит из блоков (модулей), каждый из которых выполняет какое-то одно действие. Программу составляют из этих блоков, как из кирпичиков.

Однако даже в самых простых случаях приходится выполнять действия, без которых не обходится почти ни одна программа – например, выводить информацию на экран или вводить что-то с клавиатуры. Поэтому в каждую программу были введены определённые слова, которые называются библиотечными модулями. Их машинные коды хранятся в специальных файлах (библиотеках) и подсоединяются к программе на этапе построения.

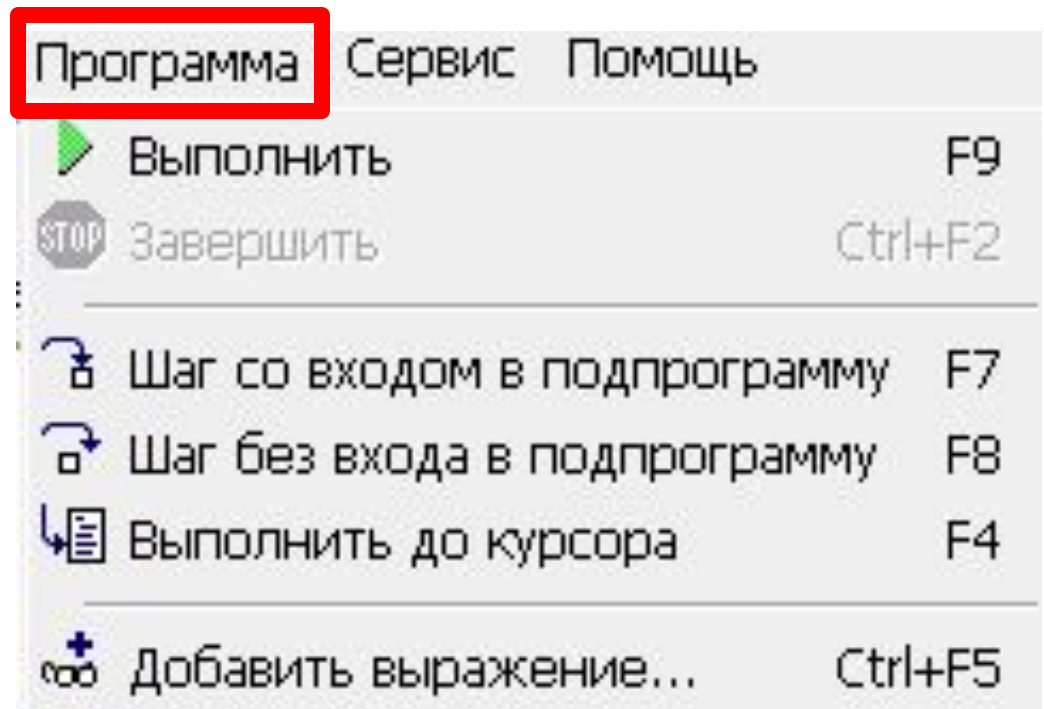
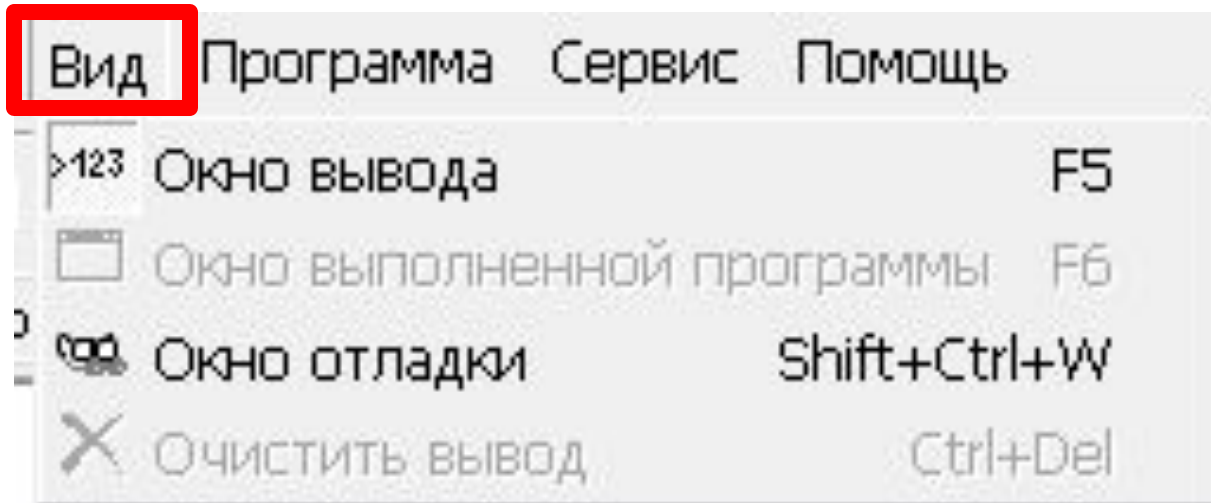
## **Очень важно:**

- 1.** Компилятору языка Паскаль безразлично, какие буквы вы используете при наборе программы: строчные или заглавные.
- 2.** При написании текста программы вы можете свободно вставлять пробелы и перевод строки между независимыми операторами. Но при этом нужно, чтобы ваша программа была легко читаема!

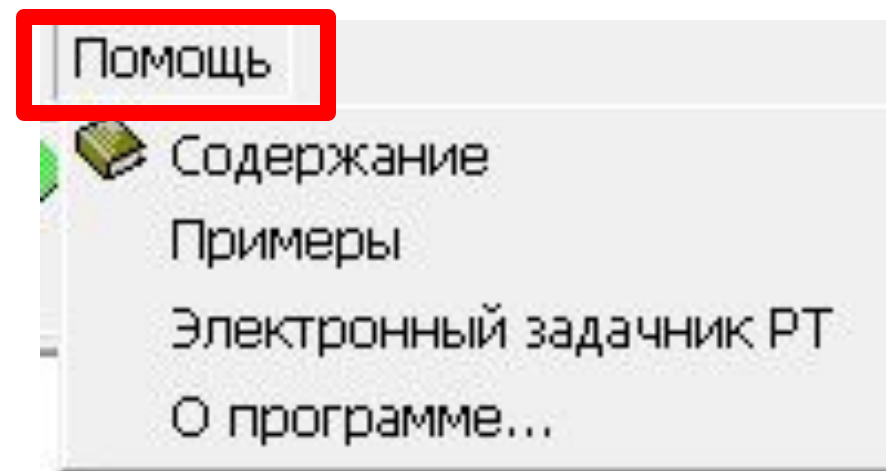
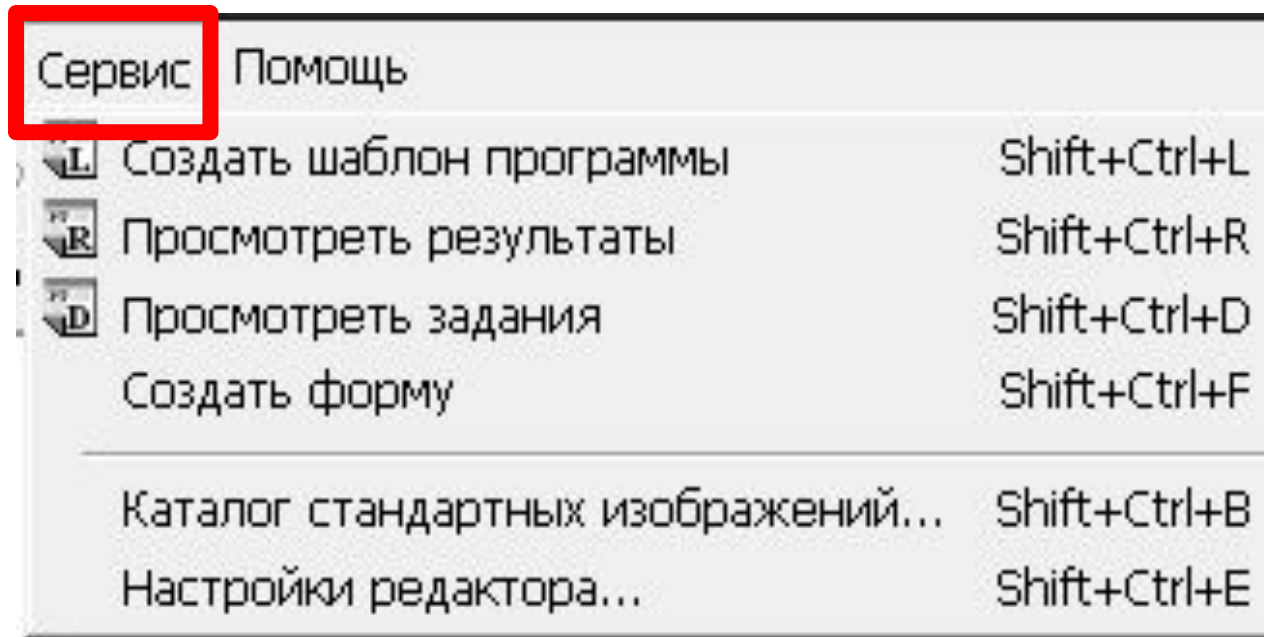
# Вкладки программы:



# Вкладки программы:

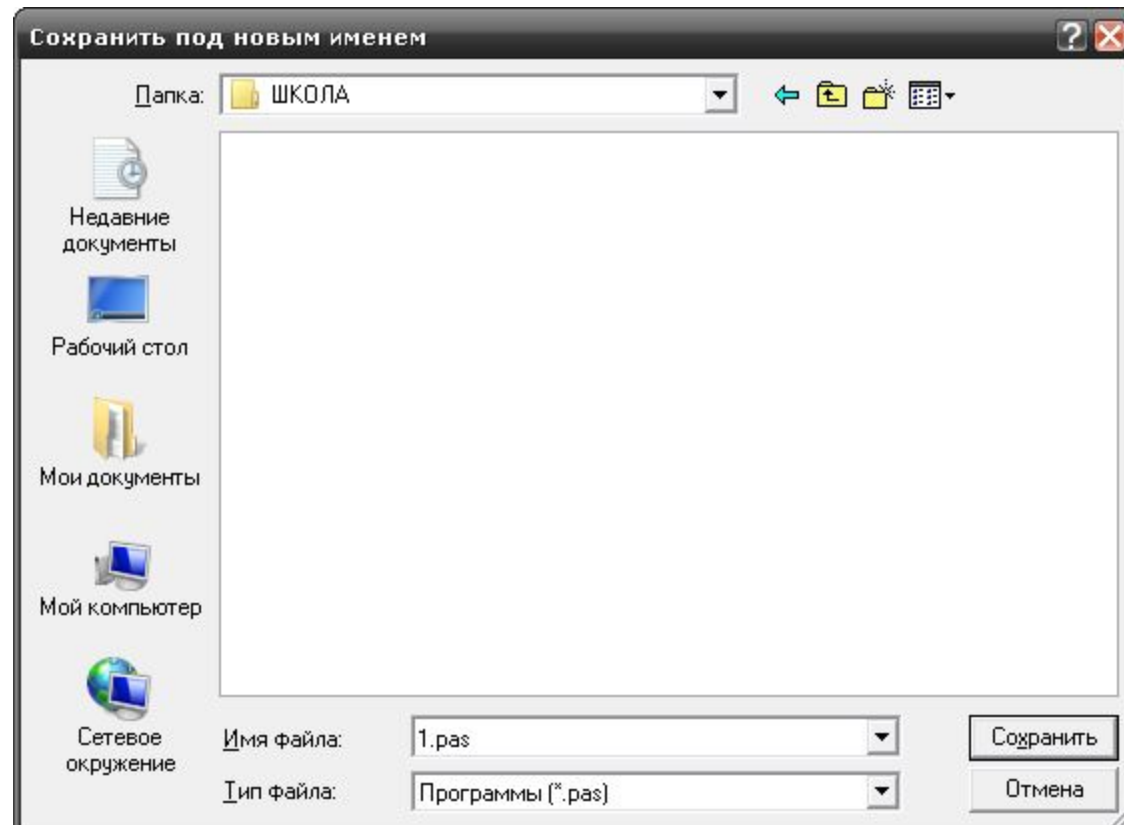
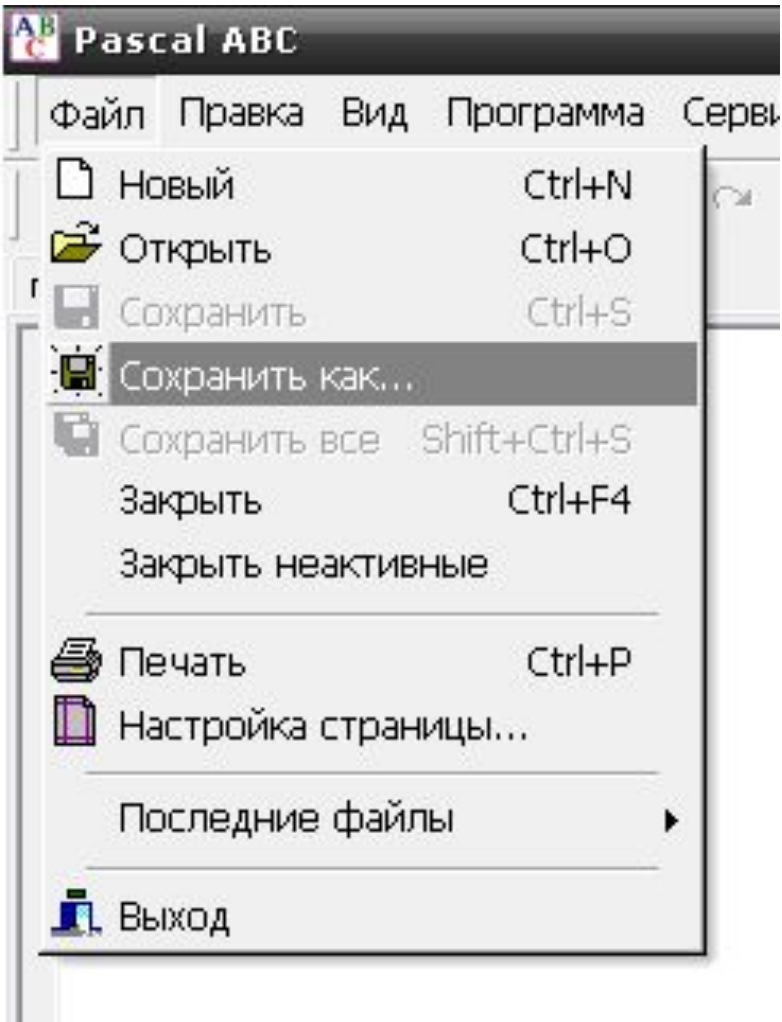


# Вкладки программы:



# Сохранение программы:

Сохранение происходит с расширением **.PAS**





# ЗАДАНИЕ:

1) Создайте программу, которая бы выводила на экран текст:

**« Здравствуй друг!  
Это вторая строка »**

2) Напишите в Паскале программу, которая выводит на экран фразу **«Все́м привет»** 80 раз – в таблице из 20 строк по 4 столбца. Для расстояния между колонками использовать 5 пробелов

3) Напиши программу, которая выводит на экран текст:

**« Важно  
не путать Write  
и WriteLn! »**

# Литература:

1. М. Э. Абрамян. Programming Taskbook. Электронный задачник по программированию. Версия 4.6./ Ростов-на-Дону - 2007 г.
2. Ушаков Д.М., Юркова Т.А. Паскаль для школьников. СПб.: Питер, 2010. — 256 с.