
**Условный и сложный операторы . Операторы
цикла. Массивы.**

Операторы ветвления

К операторам, позволяющим из нескольких возможных вариантов выполнения программы (ветвей) выбрать только один, относятся if и case.

Условный оператор if

Оператор if выбирает между двумя вариантами развития событий:

```
if <условие> then
```

```
<операторы>
```

```
[else
```

```
<операторы>]
```

Условный оператор if работает следующим образом:

1. Сначала вычисляется значение <условия> - это может быть любое выражение, возвращающее значение типа **boolean**.
2. Затем, если в результате получена "истина" (true), то выполняется оператор, стоящий после ключевого слова then, а если "ложь" (false) - без дополнительных проверок выполняется оператор, стоящий после ключевого слова else. Если же else-ветвь отсутствует, то не выполняется ничего.

Вложенный оператор If

```
if i>0 then  
  if s>2 then  
    s:=1  
  else  
    else  
      s:=-1;
```

```
if i>0 then
Begin
  if s>2 then
s:=1;
  end
else
s:=-1;
```

Оператор выбора case

Оператор case позволяет сделать выбор между несколькими вариантами:

```
case <переключатель> of
  <список_констант> : <один_оператор>;
  [<список_констант> : <один_оператор>;]
  [<список_констант> : <один_оператор>;]
  [else <один_оператор>;]end;
```

Var

operation:Char;

x,y,z:real;

stop:Boolean;

.....

Case operatoin of

'+': z:=x+y;

'-': z:=x-y;

'*': z:=x*y;

('/: z:=x/y;

Else

Stop:=true;

End;

дополнительные правила, относящиеся к структуре оператора **Case** :

1. Переключатель должен относиться только к порядковому типу данных, но не к типу **longint**.
2. Переключатель может быть переменной или выражением.
3. Список констант может задаваться как явным перечислением, так и интервалом или их объединением.
4. Повторение констант не допускается.

Тип переключателя и типы всех констант должны быть совместимыми.

Пример оператора выбора:

```
case symbol of
```

```
'a'..'z', 'A'..'Z' : writeln('Это латинская буква'); 'а'..'я',
```

```
'А'..'Я' : writeln('Это русская буква');
```

```
    '0'..'9' : writeln('Это цифра');
```

```
' ',#10,#13,#26 : writeln('Это пробельный символ');
```

```
else
```

```
writeln('Это служебный символ');
```

```
end;
```

Массивы

Массивы представляют собой ограниченную упорядоченную совокупность однотипных величин. Каждая отдельная величина называется **компонентой массива**.

Тип компонент может быть любым, принятым в языке ПАСКАЛЬ, кроме файлового типа.

Тип компонент называется базовым типом.

Вся совокупность компонент определяется одним именем. Для обозначения отдельных компонент используется конструкция, называемая **переменной с индексом или с индексами**:

A[5] S[k+1] B[3,5].

Описание массива

Для того чтобы задать массив, необходимо в разделе описания переменных (**var**) указать его размеры и тип его компонент.

Общий вид описания (одномерного) массива:

```
array[<левая_граница>..<правая_граница>] of  
<тип_компонент>;
```

Например, одномерный (линейный) массив, состоящий не более чем из 10 целых чисел, можно описать следующим образом:

```
var a1: array [1..10] of integer;
```

Нумерация компонент массива

Не обязана начинаться с 1 или с 0 - можно описывать массив, пронумерованный любыми целыми числами. Необходимо лишь, чтобы номер последней компоненты был больше, чем номер первой:

```
var a1: array [-5..4] of integer;
```

Нумеровать компоненты массива можно не только целыми числами. Любой порядковый тип данных (перечислимый, интервальный, символьный, логический, а также произвольный тип, созданный на их основе) имеет право выступать в роли нумератора.

допустимы следующие описания массивов:

type

charr = 'a','c'..'z'; (- отсутствует символ "b")

a2: array [charr] of integer; - 25 целых компонент

a3: array [shortint] of real; - 256 вещественных
компонент

**Общий размер массива не должен превосходить 65
520 байт.**

Нельзя задать массив

a4:array[integer]of byte;

поскольку тип **integer** покрывает 65 535 различных
элементов.

Тем более нельзя использовать тип **longint**.

Тип компонент массива может быть любым:

var

a4: array[10..20] of real; - массив из компонент простого типа

a5: array[0..100] of record1; - массив из записей

a6: array[-10..10] of ^string; - массив из указателей на строки

a7: array[-1..1] of file; - массив из имен файловых переменных

a8: array[1..100] of array[1..100] of char; - двумерный массив (массив векторов)

Для краткости и удобства многомерные массивы можно описывать и более простым способом:

var

a9: array[1..10,1..20] of real; - двумерный массив
10 x 20

a10: array[boolean, -1..1,char, -10..10] of word; -
четырёхмерный массив 2 x 3 x 256 x 21

Общее ограничение на размер массива - не более 65 520 байт - сохраняется и для многомерных массивов.

Количество компонент многомерного массива вычисляется как произведение всех его "измерений".

Таким образом, в массиве a9

a9: array[1..10,1..20] of real; - двумерный массив 10 x 20

содержится 200 компонент, а в массиве a10 - 32 256 компонент.

a10: array[boolean, -1..1,char, -10..10] of word; - четырехмерный массив 2 x 3 x 256 x 21

Для ввода или вывода массива в список ввода или вывода помещается переменная с индексом, а операторы ввода или вывода выполняются в цикле. Первый индекс определяет номер строки, второй - номер столбца. Двумерные массивы хранятся в памяти ЭВМ по строкам. Инициализация массивов (присвоение начальных значений всем компонентам массивов) осуществляется двумя способами.

Первый способ - с использованием
типизированных констант, например:

```
type
```

```
Dim10= Array[1..10] of Real;
```

```
const
```

```
M10: Dim10 = ( 0, 2.1, 4, 5.65, 6.1, 6.7, 7.2, 8,  
8.7, 9.3 );
```

При инициализации двумерных массивов значения компонент каждого из входящих в него одномерных массивов записывается в скобках:

type

Dim3x2= Array[1..3,1..2] of Integer;

const

M3x2: Dim3x2= ((1, 2), (3, 4), (5, 6));

Второй способ инициализации - использование разновидности процедуры **FillChar**:

FillChar(var V; NBytes: Word; B: Byte);

Эта процедура заполняет участок памяти однобайтовым значением. Например, для обнуления массива

A[1..10] of Real можно записать:

FillChar(A, 40, 0); или **FillChar(A, SizeOf(A), 0);**

Обращение к компонентам массива

Массивы относятся к структурам прямого доступа. Это означает, что возможно напрямую (не перебирая предварительно все предшествующие компоненты) обратиться к любой интересующей нас компоненте массива.

Доступ к компонентам линейного массива осуществляется так:

<имя_массива>[<индекс_компоненты>] а
многомерного - так:

<имя_массива>[<индекс>,_,<индекс>]

Примеры использования компонент массива:

$a2['z'] := a2['z'] + 1;$

$a3[-10] := 2.5;$

$a3[i+j] := a9[i,j];$

Примеры задания массивов типизированными константами:

type

```
mass = array[1..3,1..2] of byte;
```

const

```
a: array[-1..1] of byte = (0,0,0); {линейный}
```

```
b: mass = ((1,2),(3,4),(5,6)); {двумерный}
```

```
s: array[0..9] of char = '0123456789';
```

Операторы циклов

Для того чтобы обработать несколько однотипных элементов, совершить несколько одинаковых действий и т.п., разумно воспользоваться оператором цикла - любым из четырех, который наилучшим образом подходит к поставленной задаче.

Оператор цикла повторяет некоторую последовательность операторов заданное число раз, которое может быть определено и динамически - уже во время работы программы.

Замечание: Алгоритмы, построенные только с использованием циклов, называются итеративными - от слова итерация, которое обозначает повторяемую последовательность действий.

for-to и for-downto

В случае когда количество однотипных действий заранее известно (например, необходимо обработать все компоненты массива), стоит отдать предпочтение циклу с параметром (for).

Инкрементный цикл с параметром

for i:= first to last do <оператор>;

Цикл **for-to** работает следующим образом:

1. вычисляется значение верхней границы **last**;
2. переменной **i** присваивается значение нижней границы **first**;
3. производится проверка того, что **i <= last**;
4. если это так, то выполняется <оператор>;
5. значение переменной **i** увеличивается на единицу;
6. пункты 3-5, составляющие одну итерацию цикла, выполняются до тех пор, пока **i** не станет строго больше, чем **last**; как только это произошло, выполнение цикла прекращается, а управление передается следующему за ним оператору.

какое количество раз отработает цикл for-to в каждом из трех случаев:

- $first < last$: цикл будет работать $last - first + 1$ раз;
- $first = last$: цикл отработает ровно один раз;
- $first > last$: цикл вообще не будет работать.

Декрементный цикл с параметром

аналогичный вариант цикла **for**, который позволяет производить обработку не от меньшего к большему, а в противоположном направлении:

for i:= first downto last do <оператор>;

Цикл **for-downto** работает следующим образом:

1. переменной **i** присваивается значение **first**;
2. производится проверка того, что **i >= last**;
3. если это так, то выполняется <оператор>;
4. значение переменной **i** уменьшается на единицу;
5. пункты 1-3 выполняются до тех пор, пока **i** не станет меньше, чем **last**; как только это произошло, выполнение цикла прекращается, а управление передается следующему за ним оператору.

Если при этом

- $first < last$, то цикл вообще не будет работать;
- $first = last$, то цикл отработает один раз;
- $first > last$, то цикл будет работать $first - last + 1$ раз.

while и repeat-until

Если заранее неизвестно, сколько раз необходимо выполнить тело цикла, то удобнее всего пользоваться циклом с предусловием (`while`) или циклом с постусловием (`repeat-until`).

Общий вид этих операторов:

```
while <условие_1> do <оператор>;
```

```
repeat <операторы> until <условие_2>;
```

Условие окончания цикла может быть выражено переменной, константой или выражением, имеющим логический тип.

Замечание: на каждой итерации циклы `for` и `while` выполняют только по одному оператору (либо группу операторов, заключенную в операторные скобки `begin-end` и потому воспринимаемую как единый составной оператор). В отличие от них, цикл `repeat-until` позволяет выполнить сразу несколько операторов: ключевые слова `repeat` и `until` сами служат операторными скобками.

Так же, как циклы `for-to` и `for-downto`, циклы `while` и `repeat-until` можно назвать в некотором смысле противоположными друг другу.

Последовательности действий при выполнении этих циклов таковы:

Для **while**:

1. Проверяется истинно ли <условие_1>.
2. Если это так, то выполняется <оператор>.
3. Пункты 1 и 2 выполняются до тех пор, пока <условие_1> не станет ложным.

Для **repeat-until**:

1. Выполняются <операторы>.
2. Проверяется, ложно ли <условие_2>
3. Пункты 1 и 2 выполняются до тех пор, пока <условие_2> не станет истинным.

Таким образом, если <условие_1> изначально ложно, то цикл **while** не выполнится ни разу. Если же <условие_2> изначально истинно, то цикл **repeat-until** выполнится один раз.

break и continue

Существует возможность прервать выполнение цикла (или одной его итерации), не дождавшись конца его (или ее) работы.

break прерывает работу всего цикла и передает управление на следующий за ним оператор.

continue прерывает работу текущей итерации цикла и передает управление следующей итерации (цикл **repeat-until**) или на предшествующую ей проверку (циклы **for-to**, **for-downto**, **while**).

Замечание: При прерывании работы циклов **for-to** и **for-downto** с помощью функции **break** переменная цикла (счетчик) сохраняет свое текущее значение, не "портится".

Оператор безусловного перехода goto

при всей его нежелательности все-таки существует ситуация, когда предпочтительно использовать именно его. Эта ситуация - необходимость передачи управления изнутри нескольких вложенных циклов на самый верхний уровень.

Дело в том, что процедуры break и continue прерывают только один цикл - тот, в теле которого они содержатся. Поэтому в упомянутой выше ситуации пришлось бы заметно усложнить текст программы, вводя много дополнительных прерываний. А один оператор goto способен заменить их все.

Вывод массива, удобный для пользователя

Задача. Распечатать двумерный массив размерности $M \times N$ удобным для пользователя способом.

(Известно, что массив содержит только целые числа из промежутка $[0..100]$.)

Алгоритм. нужно вывести массив построчно, отражая его структуру.

Реализация

```
for i:= 1 to n do  
begin  
for j:= 1 to m do  
write(a[i,j]:4);  
writeln;  
end;
```

Как с помощью цикла можно ввести значения элементов с клавиатуры:

```
For I:=1 to n do
```

```
Begin
```

```
    writeln('Введите значение элемента ', I );
```

```
    readln(a[i]);
```

```
End;
```

**Как присвоить значения элементам массива или как
заполнить массив с помощью датчика случайных
чисел:**

For I:=1 to n do

Begin

 a[i]:=random(21)-10;

End;

Массив будет заполнен целыми числами от -10 до 10

Как подсчитать сумму значений его элементов:

S:=0

For I:=1 to n do

begin

S:=s+a[i];

Writeln('сумма элементов массива = ',s);

Readln;

end;