

- Переменная это выделенная программой ячейка памяти, к которой можно обращаться по имени.
- Из определения следует, что у каждой переменной должно быть имя. Имя переменной должно быть создано только из латинских букв, цифр, символа подчеркивания.
- Пробелы использовать в имени переменной нельзя.

# Оператор присваивания:

Оператор присваивания в языке Pascal имеет вид:

A:=B,

где А — переменная некоторого типа, а В - выражение этого же типа. Выражение может включать в себя константы, переменные, знаки операций, функции, скобки. Если тип присваиваемого выражения В не соответствует типу переменной А, то компилятор выведет сообщение об ошибке Type miss match несоответствие типов.

При выполнении этого оператора подсчитывается значение

# Рассмотрим применение данного оператора на примере.

```
Необходимо подсчитать значение функции f = -2.7x^2 + 0.23x - 0.000
1,4.
var f,x: real;
BEGIN
writeln ('Введите значение х');
readln (x);
f:=-2.7*x*x+0.23*x-1.4;
writeln ('Значение функции f равно ', f);
readln;
END.
```

# **Уровень А**Создайте программу вычитания двух чисел.

```
uses crt;
var x,y,raz: real;
begin
clrscr;
write('x, y=');
read(x, y);
raz:=x-y;
writeIn('Разность=',raz);
readkey;
end.
```

### Уровень В

• За год квартплата повышалась дважды: в первый раз на 30%, а во второй - на 40%. Год назад семья платила квартплату, которая составляла 4500 тенге в месяц. Напишите программу, подсчитывающую сегодняшнюю квартплату семьи.

## Уровень С

• Вес куриного яйца первого сорта - 70 г, а четвертого сорта - 55 г. Сколько яиц четвертого сорта соответствуют десятку яиц первого сорта? Сколько дополнительно продукта можно получить, покупая десяток яиц первого сорта по сравнению с десятком яиц четвертого сорта?

# Работа с карточками

Задание 1 Заполни пропуски.

• Переменная - это выде	еленная
программой	, к которой можно обра
щаться	
• С переменными	типа нельзя
проводить арифметиче	еские операции.

• Все переменные, которые будут использованы в программе, должны быть объявлены в специальном разделе \_\_\_\_\_.

#### Задание 2

Восстанови условие задачи по тексту программы.

```
var
f, x: real;
begin
writeln ('Введите значение х');
readln (x);
f:=-2*x*x+4*x-1.4;
writeln ('Значение функции f равно ', f);
readln;
end.
```

### Задание 3

Исправь ошибки в программе нахождения суммы двух чисел. program primer

var

a, b: integer;

begin

a=2;

b=3;

c=a+b;

write (a+b=, c);

end.

# Задание 4 Запиши подходящий тип данных. Количество вещей в сумке ..... Периметр прямоугольника ...... Количество школ в городе ..... Первая буква имени Количество граждан Казахстана в городе ..... Плотность населения государств ..... Произведение двух целых чисел ..... Частное двух целых чисел ..... Фамилия ученика в школе ..... Заработная плата работника ..... Дата рождения..... Разность двух целых чисел.....

## VIII. Домашнее задание

• Прочитать текст § 6, ответить на контрольные вопросы, вопросы теста.