




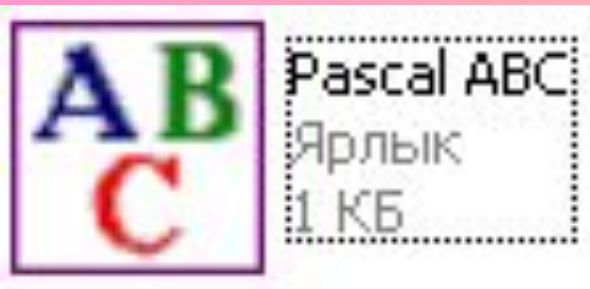
ПАСКАЛЬ



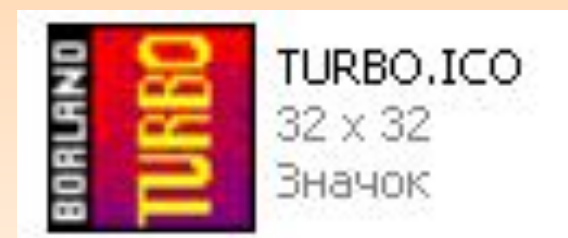
Белякова Наталья Александровна
Учитель информатики, технологии и ИЗО,
МБОУ СОШ №6 г.Холмска Сахалинской
области

ПАСКАЛЬ

Pascal



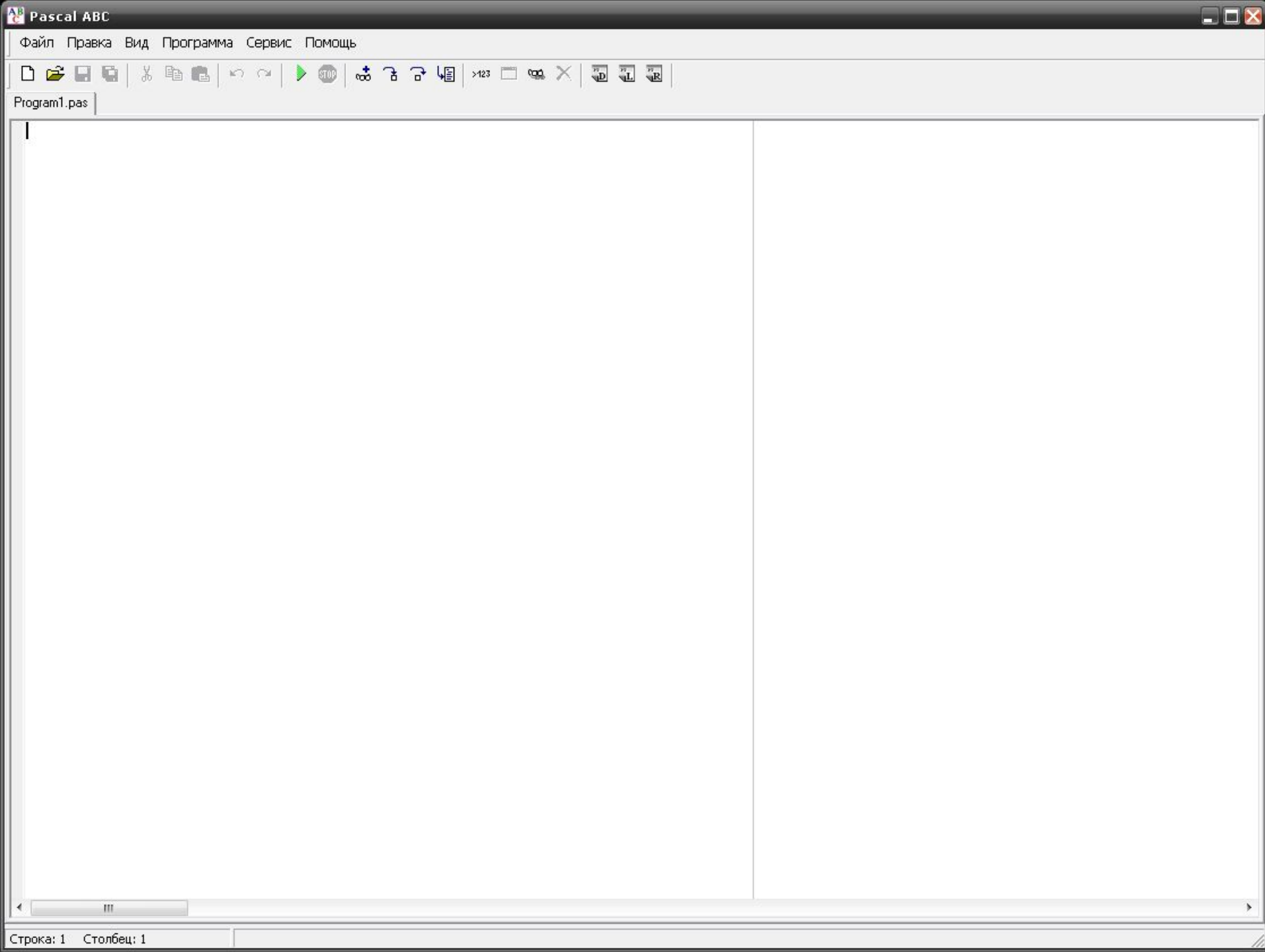
Turbo ABC



Pascal



PasKi





TURBO.ICO
32 x 32
Значок

Turbo Pascal

TURBO PASCAL 7.1 → BIN → TPX.EXE

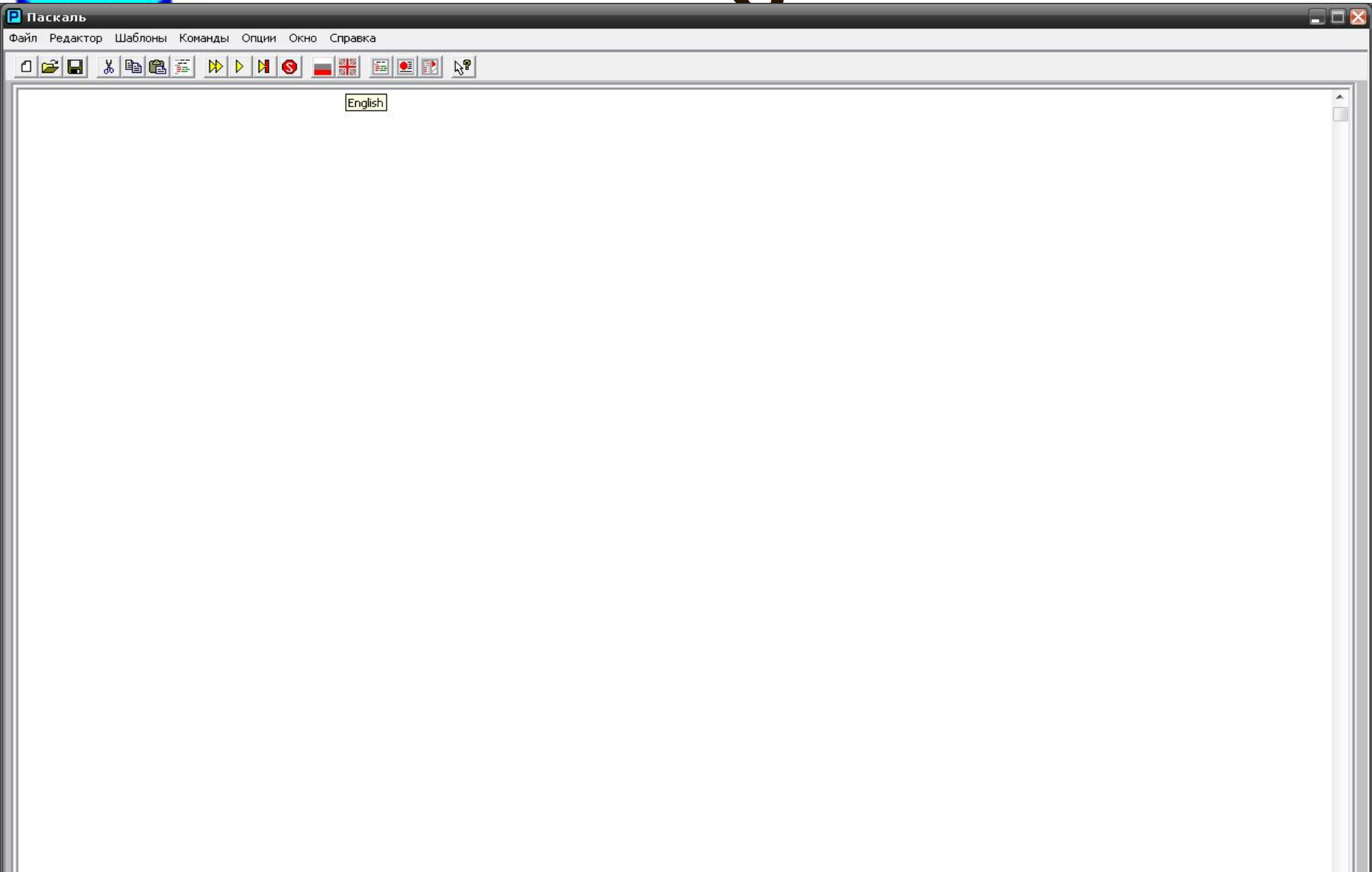


TPX.EXE



pascal.exe

PasRus





Pascal ABC
Ярлык
1 КБ

Pascal ABC

program First; ← ЗАГОЛОВОК
ПРОГРАММЫ

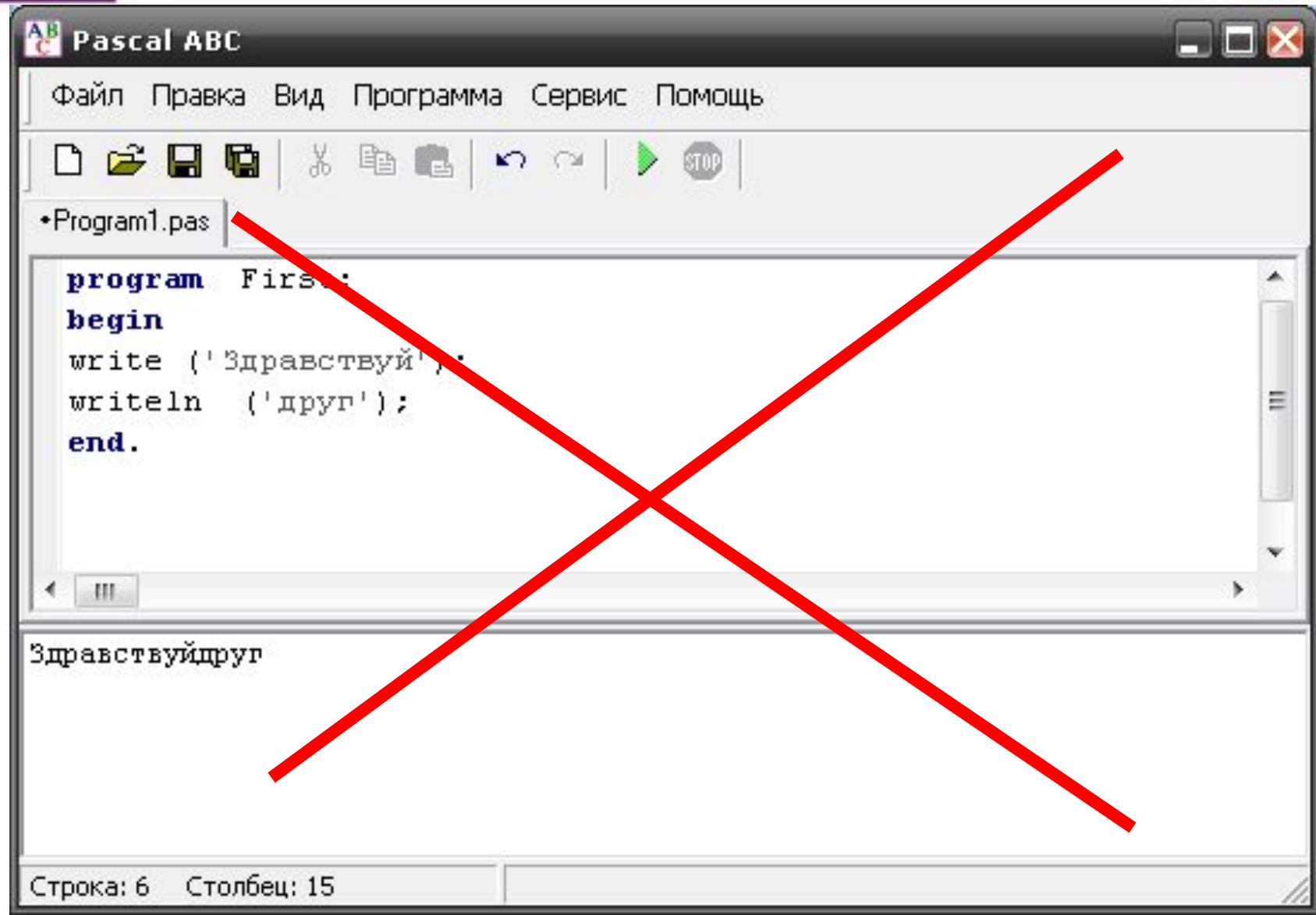
ТЕЛО
ПРОГРАММЫ {
begin
writeln ('Здравствуй');
write ('друг');
end.

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



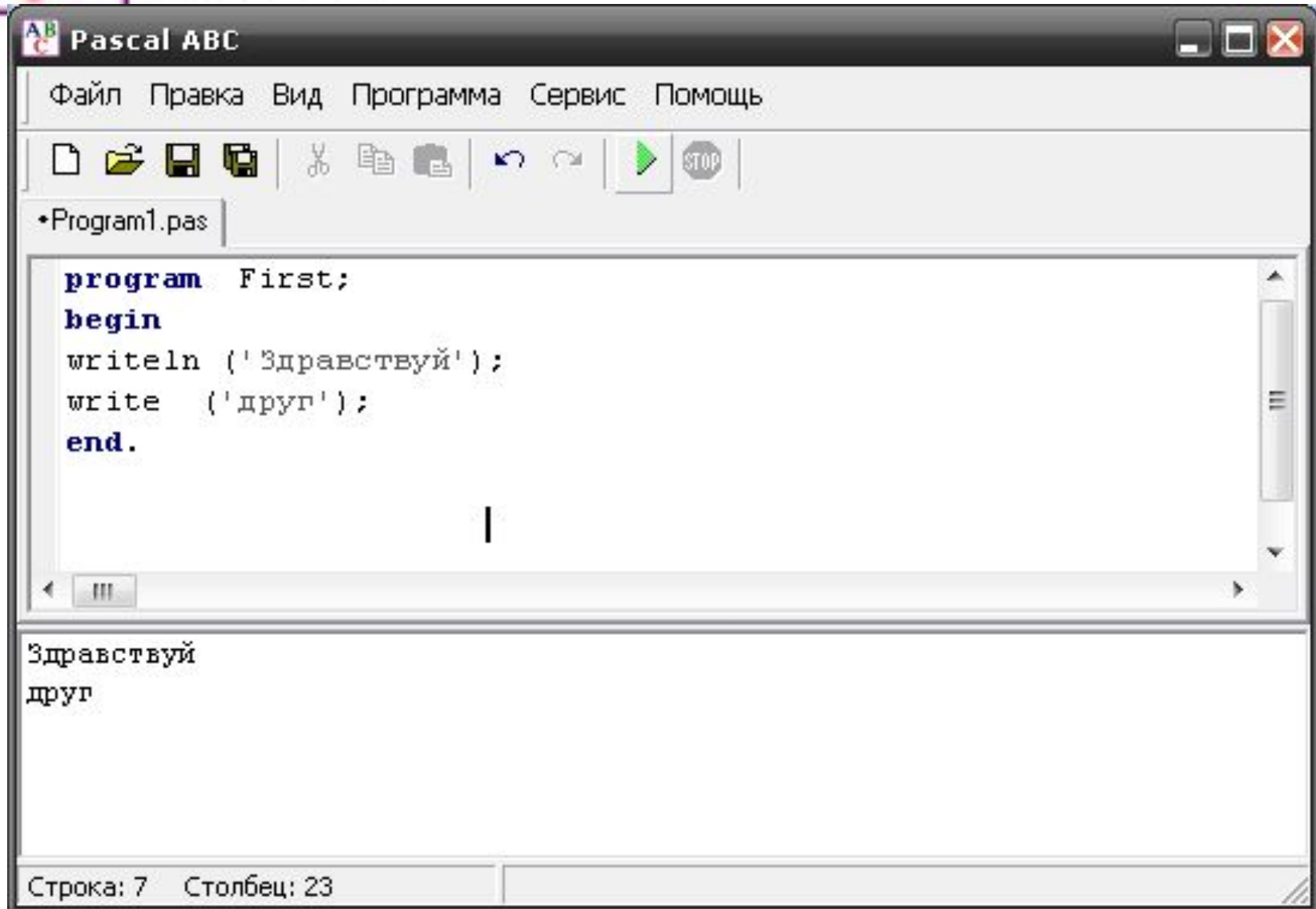
Pascal ABC
Ярлык
1 КБ

Pascal ABC





Pascal ABC





Очень важно:

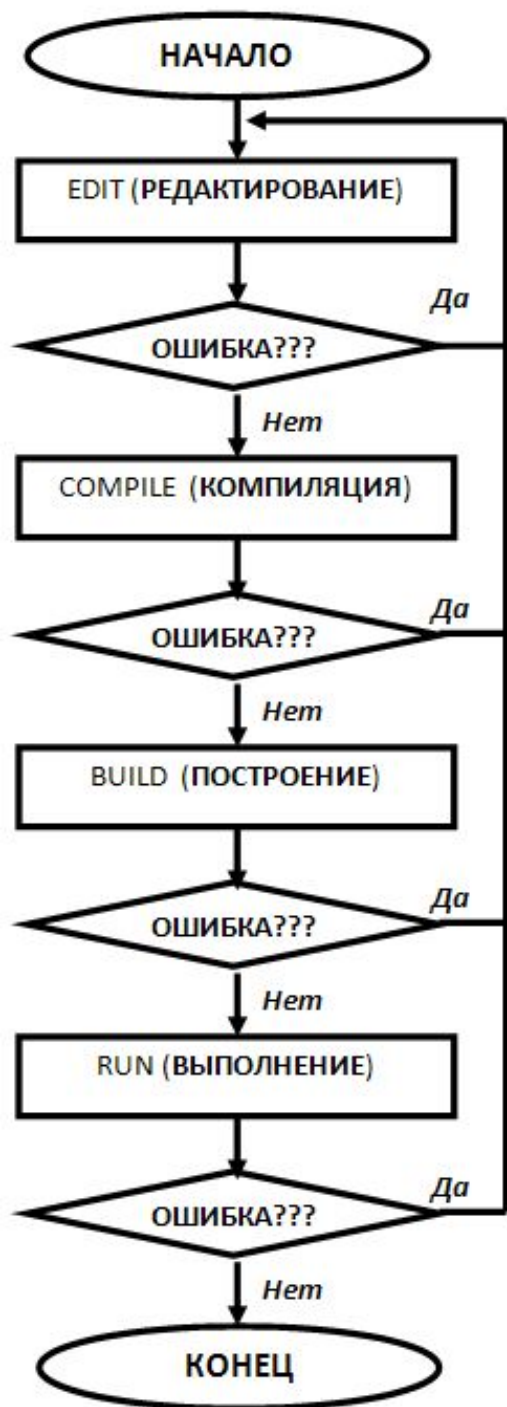
Понимать, когда нужно ставить точку с запятой, а когда нет.

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:

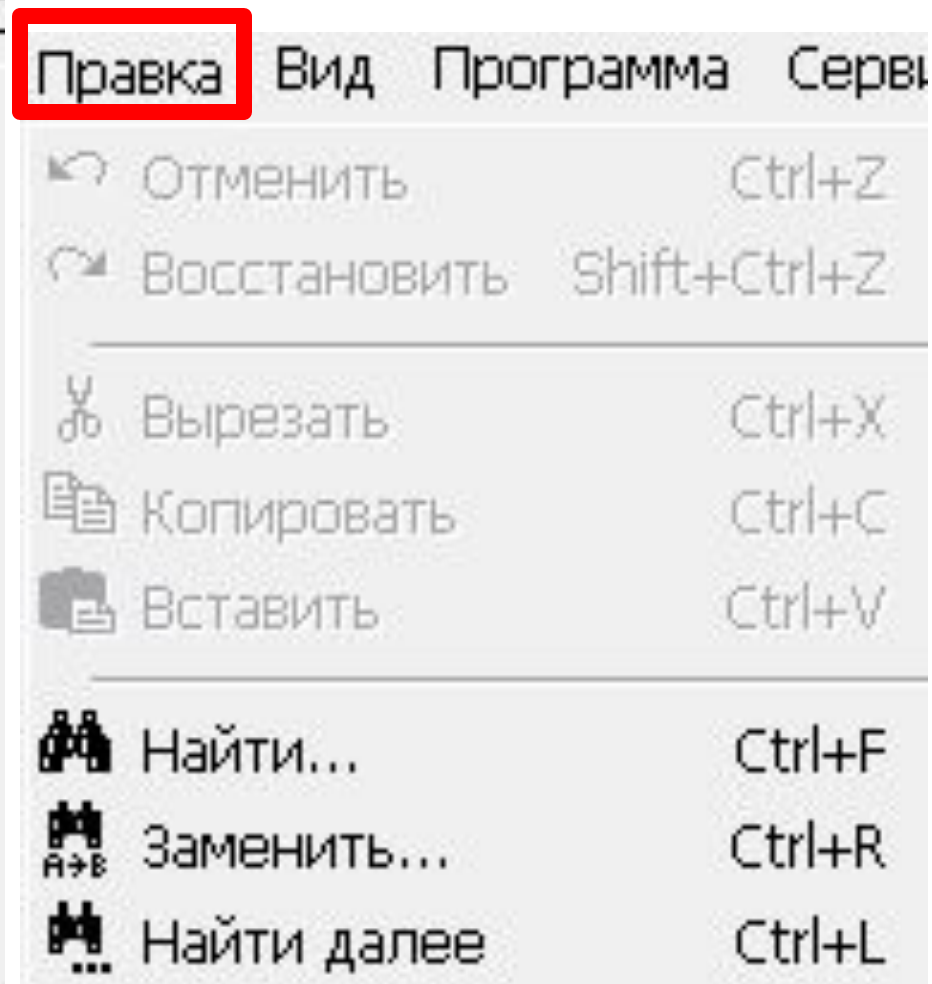
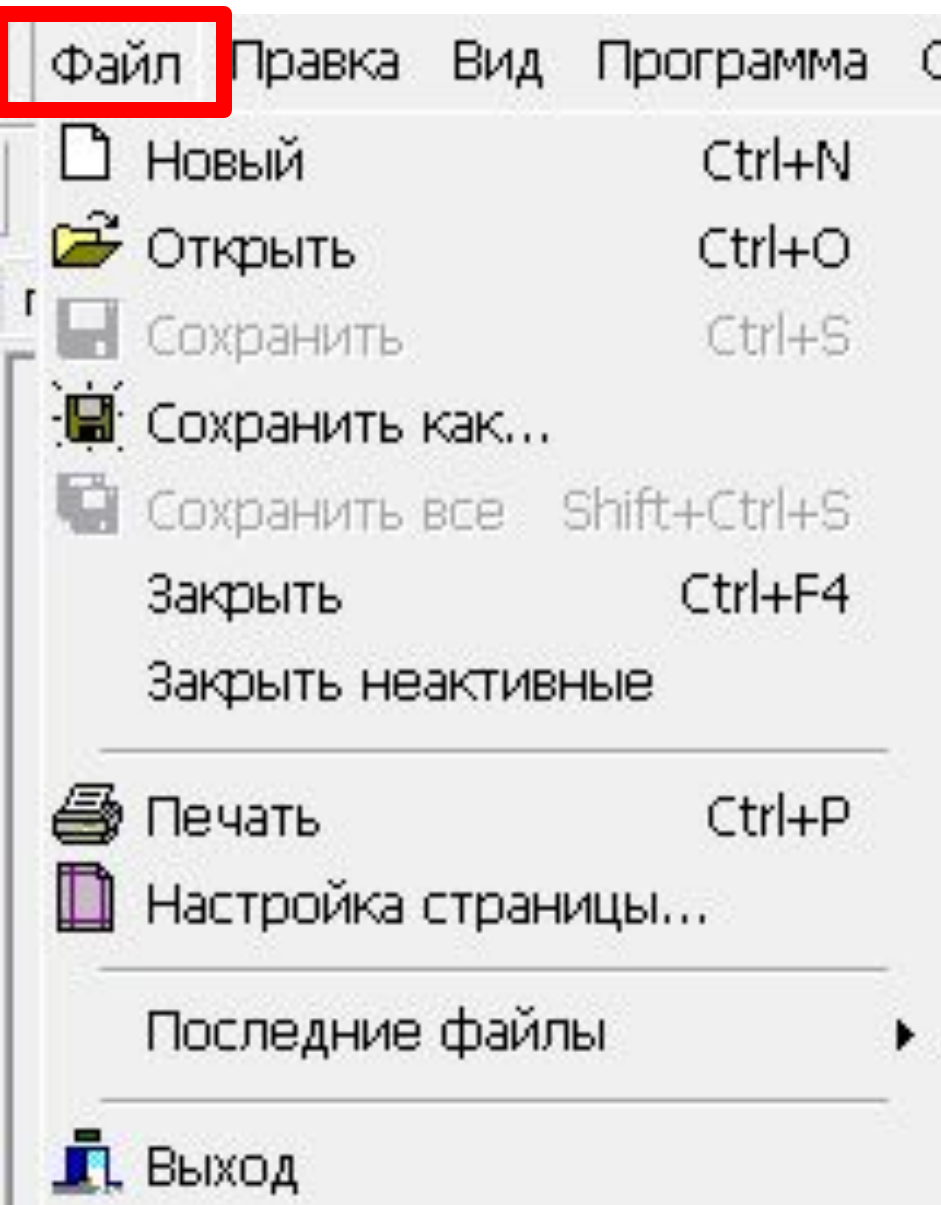
Почти любая компьютерная программа состоит из блоков (модулей), каждый из которых выполняет какое-то одно действие. Программу составляют из этих блоков, как из кирпичиков.

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.

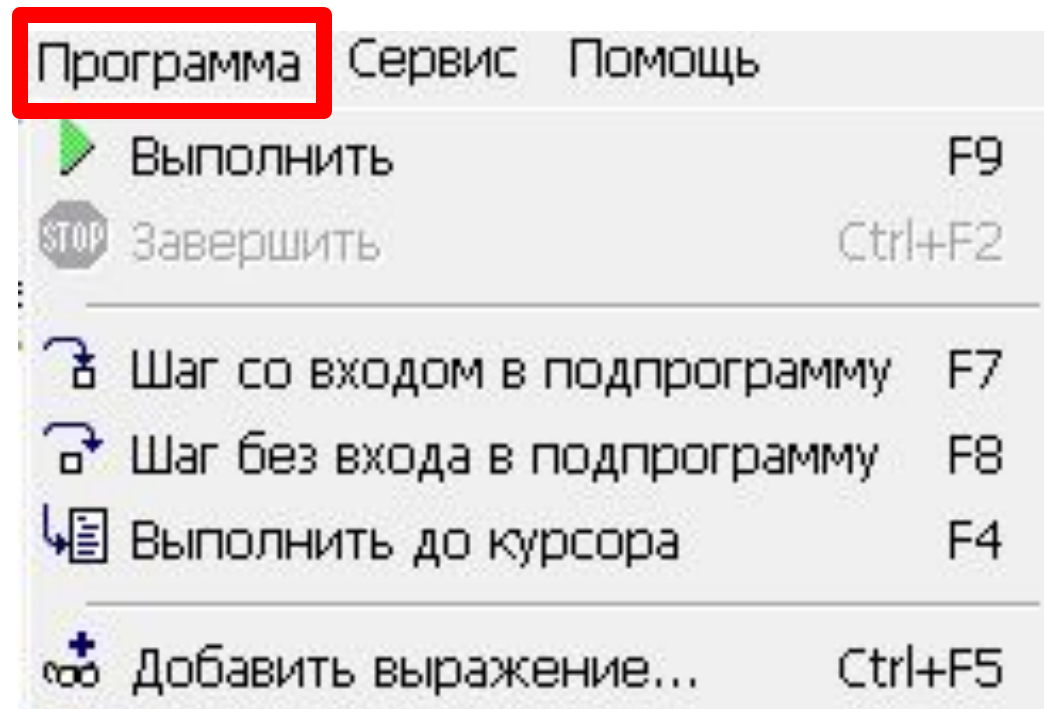
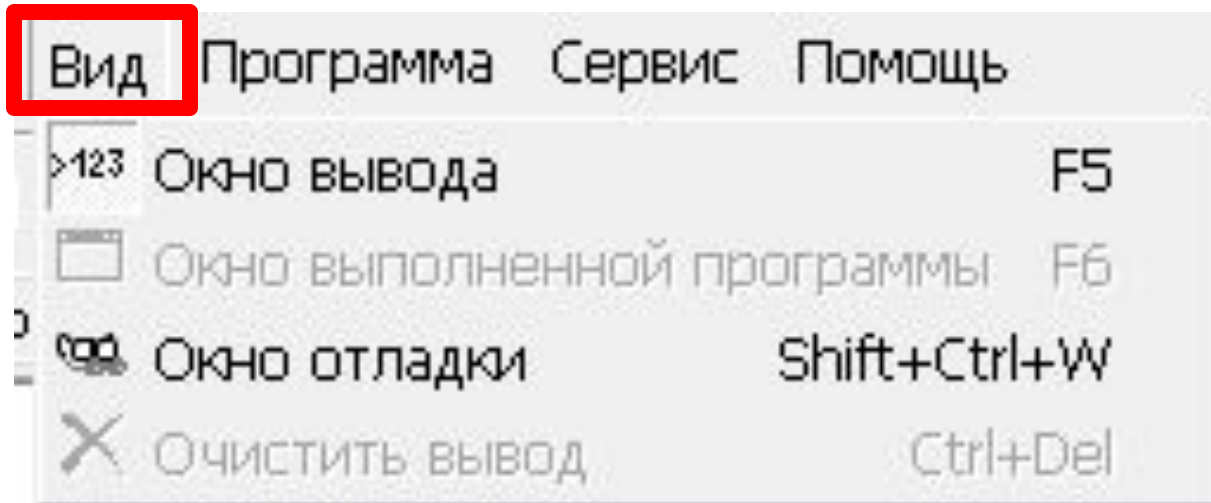
Очень важно:

- 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!

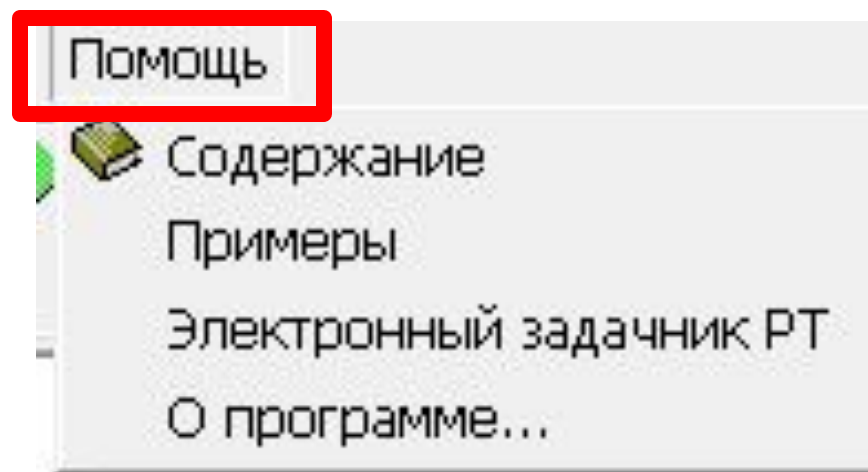
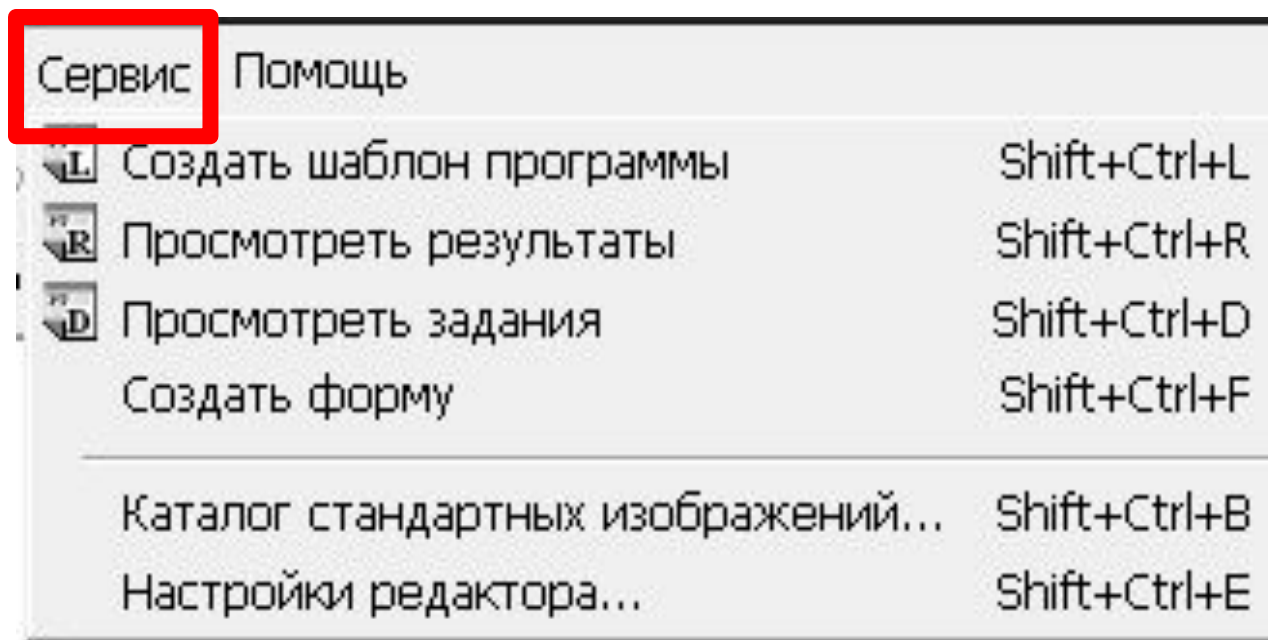
Вкладки программы:



Вкладки программы:

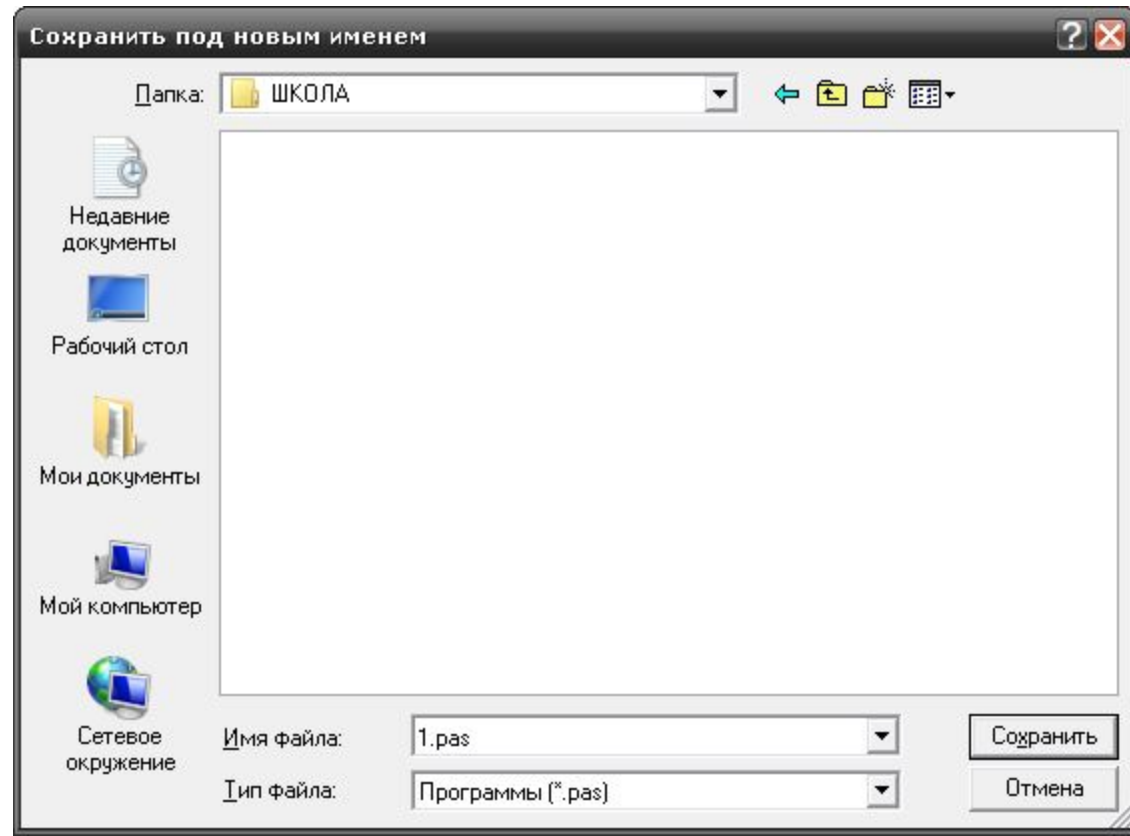
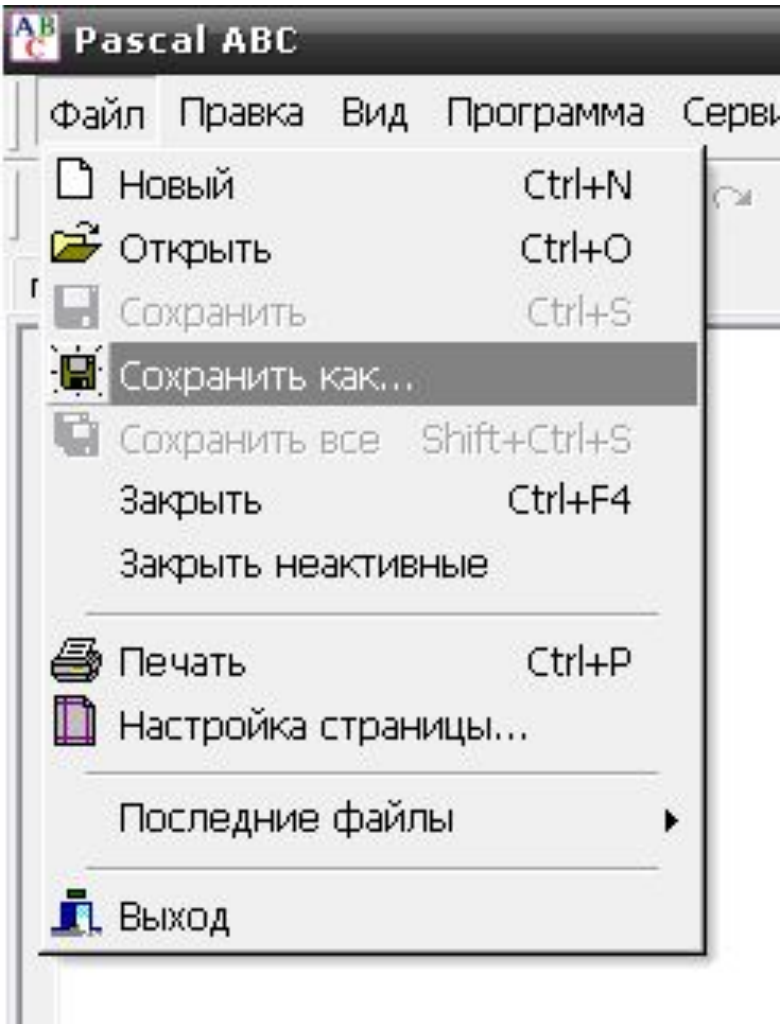


Вкладки программы:



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 **«Всем 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.