

# Программирование на языке Паскаль

**Тема 1. Введение**  
**7 класс**

# Программа

---

**Программа** – это

- алгоритм, записанный на каком-либо языке программирования
- набор команд для компьютера

**Команда** – это описание действий, которые должен выполнить компьютер.

- откуда взять исходные данные?
- что нужно с ними сделать?

**Оператор** – это команда языка программирования высокого уровня.

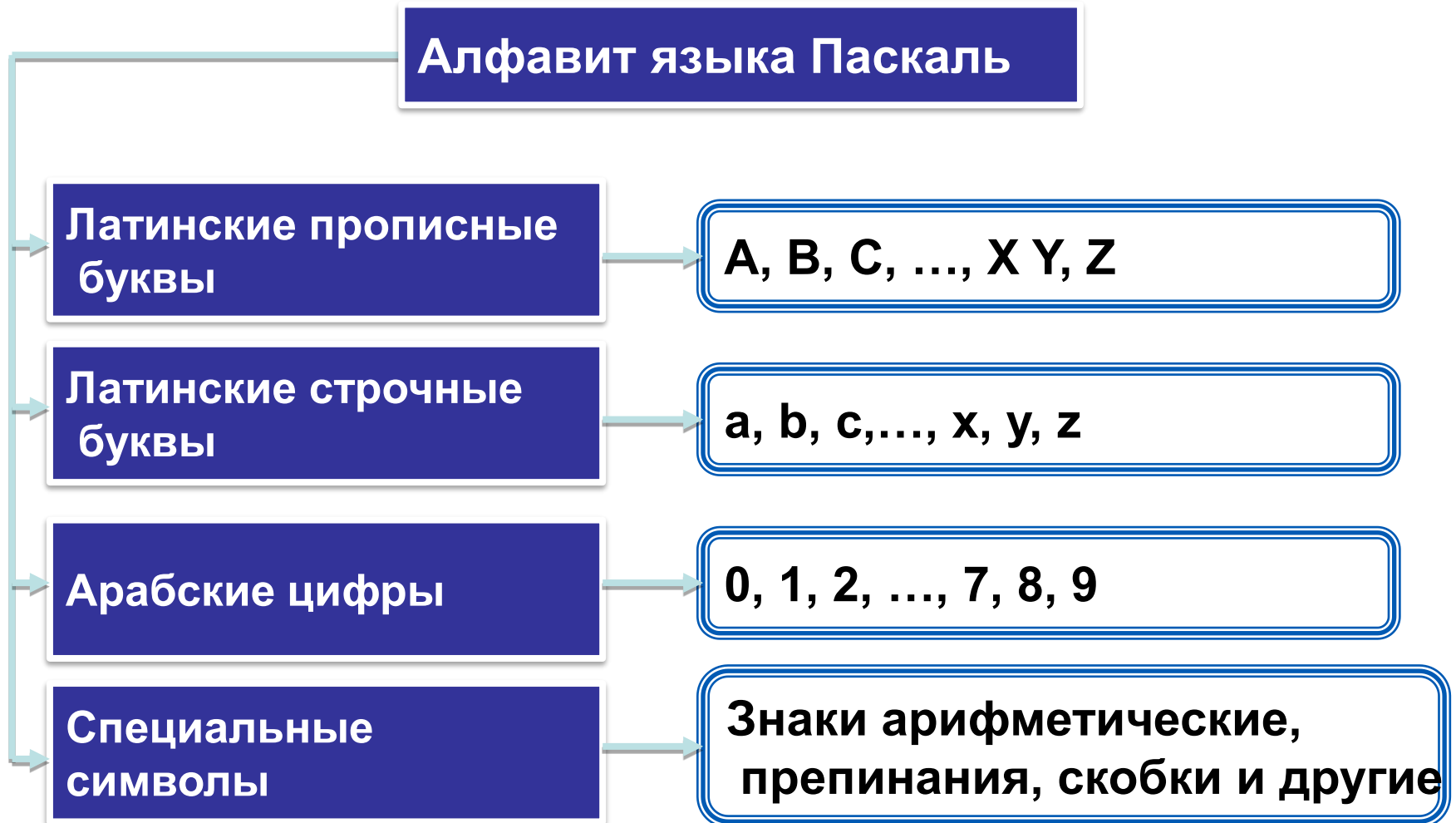
**1970** – язык Паскаль (Н. Вирт)



**Никлаус Вирт (1934 года рождения) - швейцарский учёный, специалист в области информатики, один из известнейших теоретиков в области разработки языков программирования, профессор информатики (компьютерных наук). Разработчик языка Паскаль и ряда других языков программирования.**

# Алфавит языка

Алфавит языка программирования Паскаль - набор допустимых символов, которые можно использовать для записи программы.



# Алфавит языка

В алфавит языка Паскаль включены неделимые элементы (составные символы).



# Словарь языка

Служебное слово языка Паскаль	Значение служебного слова
and	и
array	массив
begin	начало
do	выполнить
else	иначе
for	для
if	если
of	из
or	или
procedure	процедура
program	программа
repeat	повторять
then	то
to	до (увеличивая до)
until	до (до тех пор, пока)
var	переменная
while	пока

# Структура программы на языке Паскаль



# Первая программа

---

Программа начинается с *заголовка*, имеющего следующий вид:

*Program* <имя программы>;

*В имени программы:* не должно быть пробелов, оно состоит только из латинских букв, цифр и еще некоторых символов, обязательно должна быть первая буква и нельзя в имени использовать точку и запятую).



# Простейшая программа

---

название программы

```
program qq;  
begin { начало программы }  
end.  { конец программы }
```

комментарии в фигурных скобках  
не обрабатываются



Что делает эта программа?

# Вывод текста на экран

---

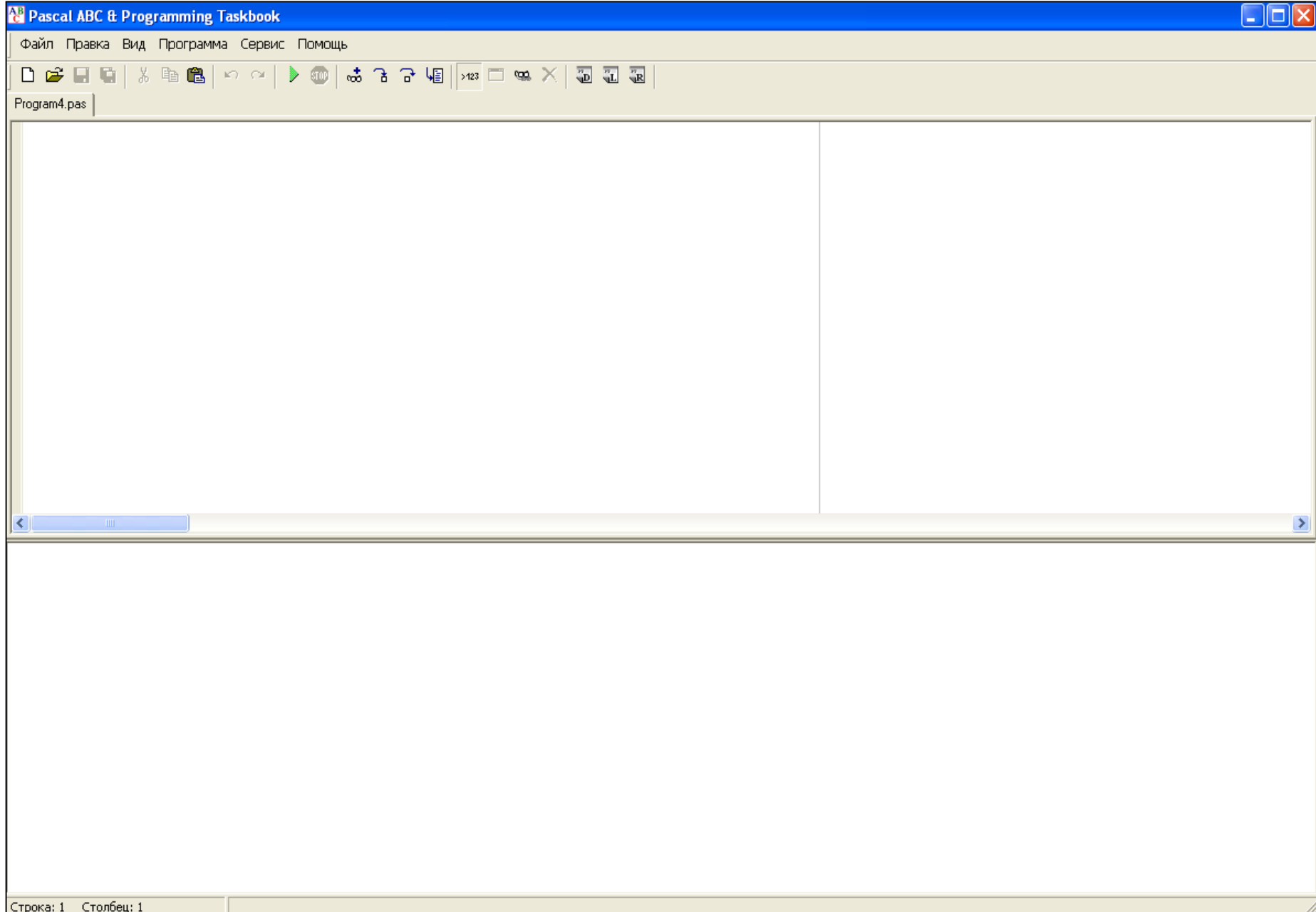
```
program qq;  
begin  
▶ write('2+');  
▶ writeln('2=?'); { на новую строку}  
▶ writeln('Ответ: 4');  
end.
```

## Протокол:

2+

Ответ: 4

# Знакомство с рабочим экраном



# Задания

---

## 1. Вывести на экран текст "лесенкой"

Вася

пошел

гулять

## 2. Вывести на экран рисунок из букв

```
Ж
ЖЖЖ
ЖЖЖЖЖ
ЖЖЖЖЖЖЖ
НН НН
ZZZZZ
```

## Запуск и сохранение программы

---

*Программа/Выполнить*

*Файл/Сохранить как...*