

## Оператор присваивания

<переменная> := <выражения>;

где “:=” – знак присваивания.

Следующие выражения читаются одинаково

x:=2;      x:= 2;

y:=d+beta; y:=d+Beta;

Заглавные и прописные буквы в программе интерпретируются одинаково.

## Операторы ввода-вывода

### Оператор ввода

readln (<список ввода>);

где readln - имя оператора ввода;

<список - ввода> - список имен переменных, разделенных запятыми.

Например:

readln (a,b,c);

По данному оператору с клавиатуры необходимо ввести значения переменных a, b и c.

readln ;

По этому оператору компьютер ожидает нажатия любой клавиши. Используется как последний в программе, чтобы успеть записать результаты вычислений.

### Оператор вывода

writeln (<список - вывода>);

где writeln - имя оператора вывода;

<список - вывода> - список переменных вывода, разделенных запятыми.

writeln ;

Оператор writeln без списка вывода можно использовать для пропуска пустых строк при оформлении вывода результатов.

В операторе writeln можно использовать формат вывода значений переменных.

Например:

writeln ( ' a = ', a:8:3, ' b = ', b:4);

Первая цифра (8) после имени переменной вещественного типа определяет количество позиций, выделенных под число, включая знак и десятичную точку, а вторая цифра (3) определяет количество позиций выделенных под дробную часть числа. Цифра, стоящая после имени переменной целого типа, определяет количество позиций, отводимых под число, включая знак.

При a =341.154 , b = 2 результат на экране будет выглядеть:

a = 341.154 b = 2

При a = 1.3 , b = 144 результат на экране будет выглядеть:

a = 1.300 b =144

### Комментарии в программе

В любом месте программы можно записать пояснительный текст – комментарий. Он не обрабатывается во время выполнения программы. Текст комментария ограничен символами { }.

...

```
{ Пояснения к программе - комментарии }
```

...

Комментарии удобно использовать в программе при отладке для временного исключения группы операторов, заключив их в фигурные скобки.

Задача.

Даны два целых числа. Найти их полусумму и произведение.

```
program primer;
uses
crt;
var
a, b, p: integer;
s: real;
begin
clrscr; {функция очистки экрана}
{вывод сообщения на экран}
writeln ( ' введите a, b ');
{ввод данных с клавиатуры }
readln ( a, b);
s: = (a + b)/2;
p: = a*b;
вывод результатов }
writeln ( ' s = ', x:8:3, ' ', 'p = ', y:4);
readln;
end.
```

Ключевые слова горят ярче, чем остальной текст программы.