

## Общая структура программы

**Program** Имя\_программы;

### **Uses**

Список используемых библиотек (модулей);

### **Label**

Список меток в основном блоке программы;

### **Const**

Определение констант программы;

### **Type**

Описание типов;

### **Var**

Определение глобальных переменных программы;

Определение процедур (заголовки и, возможно, тела процедур);

Определение функций (заголовки и, возможно, тела функций);

### **Begin**

Основной блок программы

**End.**

## Соглашения о переменных

Основные характеристики переменной:

Имя (идентификатор)	Alpha
Тип переменной	Real
Значение	12.345
Адрес	\$1000 : \$2A34

**Имя** служит для того, чтобы в программе можно было обратиться к этому объекту (т.е. его идентифицировать).

**Задание типа** определяет область значений и вид внутреннего представления.

**Значение** переменной присваивается в программе путем считывания соответствующей константы, либо с помощью оператора присваивания.

**Адрес** является адресом в памяти, начиная с которого значение переменной записывается в память.

### Var

<b>X</b>	<b>:</b>	<b>Real;</b>	{вещественная переменная}
<b>I, J, K</b>	<b>:</b>	<b>Integer;</b>	{три целые переменные}
<b>S1, S2</b>	<b>:</b>	<b>Char;</b>	{две символьные переменные}
<b>LOGIC</b>	<b>:</b>	<b>Boolean;</b>	{логическая переменная}
<b>ST1, ST2</b>	<b>:</b>	<b>String;</b>	{две строковые переменные}

## Соглашения о постоянных

**Постоянная** (константа) - величина, значение которой не будет изменяться в ходе выполнения программы.

### Const

```
Min      =32;           {целое число}
Max      =500;         {целое число}
E        =2.7;         {вещественное число}
SpecChar =' \ ' ;     {символ}
HelpStr  ='Нажмите клавишу F1' ; {строка}
OK       =True;        {логическая константа}
MaxReal  =1.7e38;     {вещественное число}
```

{определение констант как выражения из чисел, некоторых функций языка и определенных ранее простых констант}

```
Interval = Max - Min;
Key       = Chr (27) ;
E2        = E * E;
```

### Типизированные константы

(переменные со стартовым значением)

**Типизированные константы** являются переменными, которым в той части программы, где описываются константы, присваивается некоторое начальное значение. Они не только могут описываться как переменные, их можно использовать в качестве переменных, т.е. им можно присвоить новое значение.

### Const

```
R      :   Real= 1.1523;
I      :   Integer = -10;
S      :   String[10] = 'Привет ! ' ;
Done   :   Boolean = True;
```