

```

01_Println.pas { Тема. Начало
    В фигурных скобках находится комментарий. Компилятор его не видит
    Println - это оператор вывода. Он выводит любые данные
    Запустите программу, нажав F9
}
begin
    Println(3.14);
    Println(123);
    Println('Строка текста в апострофах');
end.

02_Print.pas { Тема. Начало
    Запустите программу.
    Затем замените все Print на Println. Что произошло? Запишите вывод в тетрадь
}
begin
    Print(1);
    Print(2);
    Print(3);
end.

03_Err1.pas { Тема. Начало
    При наборе программы программист допускает ошибки
    Если программа содержит ошибку, компилятор выдаст ее
    в специальном окне "Список ошибок"
    Задание. Исправьте ошибку и добейтесь чтобы
    программа откомпилировалась и запустилась
}
begin
    var a := 64;
    var b := 48;
    Println(a+b);
end.

03_Err2.pas { Тема. Начало
    Задание. Исправьте ошибку и запустите программу
}
begin
    var a := 64;
    var b := 48;
    Println('Хорошо!');
end.

03_Err3.pas { Тема. Начало
    Задание. Исправьте ошибку и запустите программу
}
begin
    var a := 64;
    var b := 48;
    Println(a + bbb);
    Println('Отлично!');
end.

03_Err4.pas { Тема. Начало
    Задание. Исправьте ошибку и запустите программу
}
begin
    var a := 64
    var bbb := 48
    Println(a + bbb)

```

```
    Println('Великолепно! Не забывайте ; между операторами');  
end.
```

```
03_Err5.pas { Тема. Начало  
    Задание. Исправьте ошибку и запустите программу  
}
```

```
begin  
    var a := 64;  
    var b := 48;  
    Priteln(a + b);  
    Priel('Потрясающе! Правильно пишите имена команд');  
end.
```

```
04_PrintDraw.pas { Тема. Начало  
    С помощью Println можно рисовать символами  
    Задание. Измените программу так, чтобы она нарисовала рожицу.  
    Добавьте глаза, нос, рот  
}
```

```
begin  
    Println(' ***** ');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println('*           *');  
    Println(' ***** ');  
end.
```

```
05_Calc.pas { Тема. Начало  
    Задание. Выведите с помощью Println значения выражений  
    Каждое значение выводите с помощью нового Println на следующей строке  
    25*25      2017*2017      (12+13)*(14+15)      1*2*3*4*5*6*7*8*9*10      1/3  
}
```

```
begin  
    Println(3);  
end.
```

```
06_ManyPrints.pas { Тема. Начало  
    Несколько операторов Print можно объединять в один,  
    перечисляя выводимые данные через запятую  
    Замените в этой программе четыре первых оператора Print  
    одним оператором Println, перечислив данные через запятую  
}
```

```
begin  
    Print(1);  
    Print(2);  
    Print(3);  
    Println;  
    Println('Новая строка');  
end.
```

```
07_Write.pas { Тема. Начало  
    Вместо Print можно использовать Write  
    В чем их разница? Запишите в тетрадь:  
    Print - основной оператор вывода. Он разделяет выводимые данные пробелом  
    Write - оператор вывода, который используется тогда,  
            когда данные не надо разделять пробелом.  
}
```

```
begin
```

```
Println(11,22,33,44,55);
Writeln(11,22,33,44,55);
Println('*', '*', '*', '*', '*');
Writeln('*', '*', '*', '*', '*');
end.
```

```
08_Var.pas { Тема. Начало
    Переменные – это ячейки памяти, хранящие значения
    Они используются в программе для вычислений
    Перед использованием переменную надо описать и присвоить ей значение
}
begin
    var a := 6;
    var b := 4;
    Println(a,b);
    Println(a+b,a-b,a*b,a/b);
end.
```

```
09_PrintWithExplanation.pas { Тема. Начало
    Перед выводом данных можно выводить пояснения в апострофах
    Задание. Выведите разность, произведение и частное с пояснением
}
begin
    var a := 64;
    var b := 48;
    Println('Сумма =', a+b);
end.
```