

ŠTRUKTÚRA PROGRAMU V PASCALLE

```
program pozdrav;  
uses crt;  
var TvojeMeno: string;  
begin  
  writeln('Zadaj tvoje meno a priezvisko');  
  readln(TvojeMeno);  
  writeln('Zdravim Ta, ', TvojeMeno, '!');  
  readln;  
end.
```

```
program vek;  
uses crt;  
const TentoRok=2013;  
var Rok, TvojVek: integer;  
begin  
  writeln('Zadaj rok tvojho narodenia:');  
  readln(Rok);  
  TvojVek:=TentoRok-Rok;  
  writeln('Tohto roku mas ', TvojVek, ' rokov.');
```

1. časť: hlavička programu s uvedením názvu programu

2. časť: deklarácie a definície

- **uses** ... uvedieme použité preprípravené knižnice ktoré budeme v programe používať (napr.: uses crt; - práca s obrazovkou v textovom režime, práca s klávesnicou,... ďalšie knižnice: graph – na prácu v grafickom režime, math – niektoré rozširujúce matematické funkcie...)
- **const** ... definujeme si vlastné konštanty v programe (napr.: const TentoRok = 2016;)
- **type** ... definujeme si nové typy premenných (neskôr)
- **var** ... deklarácia premenných použitých v programe (vyhradenie pamäťového miesta)
(napr.: var meno, priez: string;
 cislo, a1, a2: integer;
 VyskaPostavy_v_metroch: real;
 bolo: boolean;
 klavesa, jedenZnak: char;)

Deklarácia premenných pozostáva z vymenovania identifikátorov (mien, názvov) premenných (podľa uváženia programátora, nesmie začínať číslom, neobsahuje špeciálne znaky: *, /, ? a pod.) a za dvojbodku uvedieme ich typ. Viac premenných rovnakého typu oddelíme pri deklarácii čiarkou. Deklaráciou sa prideli v operačnej pamäti miesto pre premennú a toto miesto sa po dobu vykonávania programu bude volať identifikátorom premennej.

Základné typy premenných:

string... reťazec = postupnosť znakov, číslíc,... napr. 'Ahoj!' alebo 'Agent007?' alebo '6%*:'
integer... celé číslo, napr. 281 alebo -6666
real... reálne číslo, napr. 23.14 alebo -0.234565 alebo aj 5
boolean... logický typ, nadobúda iba dve možnosti 0 (false) alebo 1 (true)
char... znak = jediný znak, napr. w alebo ^ alebo ; alebo 1

3.časť: príkazová časť

```
begin {hlavný začiatok programu}  
  príkazy;  
  príkazy;  
end. {hlavný koniec programu}
```

...v časti medzi **begin** a **end.** sú príkazy, ktoré sa vykonávajú postupne jeden za druhým v poradí v akom sú uvedené, za každým príkazom musí byť bodkočiarka, za hlavným endom musí byť bodka.