

# TURBO PASCAL

Este un limbaj de programare, care ne ajuta sa rezolvam probleme cu caracter matematic( limbaj- pentru ca folosim cuvinte ,care in memoria calculatorului inseamna o comanda).

Partile componente ale programului Turbo Pascal:

- bara de meniuri;

- din meniul FILE optiunea: - NEW=un nou spatiu de lucru;  
-OPEN=deschide un fisier deja

salvat;

-SAVE=salvam un fisier;

-SAVE AS=schimbam denumirea

unui fisier deja salvat.

-meniul compile:- optiunea COMPILE= pentru a corecta greselile din program;

-meniul run:-optiunea RUN= pentru a rula un program;

## Meniul Edit

	In Windows	In ms-dos
copy	Ctrl+c	Ctrl+Insert
paste	Ctrl+v	Shift+Insert
cut	Ctrl+x	Shift+Delete
minimize	Alt+tab	Alt+tab

Spatiu de lucru= o zona in care putem edita instructiuni si text.

Un fisier Pascal, are:- parte declarativa;

```
program initializare;  
var a, b, c: integer;  
begin
```

PROGRAM= cuvânt cheie ,dupa care se scrie numele programului.

VAR= cuvânt cheie ,dupa care, se scrie simbolul ':' ,dupa care se introduc variabilele.

BEGIN= cuvântul cheie ,de la care incepe partea corp a programului.

### Multimi de valori

Tip	Valori	Octeti	Reprzentare
byte	0.....255	1	fara semn
word	0.....65535	2	fara semn
shortint	-128.....127	1	cu semn
integer	-32768.....32767	2	cu semn
longint	-2147483648..2147483647	4	cu semn
real	2.9e-39.....1.7e38	6	cu semn

- parte corp program:-toate instructiunile de lucru rezultat si afisarea valorilor problemei;
- incepe cu cuvântul cheie BEGIN si se termina cu cuvântul cheie END.

## Etape de lucru

- scriem un program conform partilor componente;
- compilez (alt+F9);
- rulez (ctrl+F9);
- vizualizarea rezultatelor( alt+F5).

## Instructiuni de lucru

WRITE=scriere;

READ=citire;

-IF: if('conditie') then('propozitie'); else('propozitie').

-CASE: case conditie of

    Instr 1;

    Instr 2;

    .....

    Instr n.

-WHILE: while conditie do

    Instr 1;

    Instr 2;

    .....

    Instr n.

-FOR: for var:=val to var do.

## Operatii

Intreg: adunare('+');

    scaderea('-');

    inmultirea('\*');

    impartirea:-cat('div');

    -rest('mod').

Real: adunare('+');  
scaderea('-');  
inmultirea('\*');  
impartirea('/').

Exemplu program:

Sa se citeasca de la tastatura,trei numere a,b,c. Sa se calculeze suma dintre primul si al treilea ,diferenta dintre al doilea si al treilea, apoi,sa se calculeze produsul dintre cele doua rezultate.

```
program calcule;  
var a,b,c,p,s,d:integer;  
begin  
write('a=');read(a);  
write('b=');read(b);  
write('c=');read(c);  
s:=a+c;  
d:=b-c;  
p:=s*d;  
write('p=',p);  
end.
```

### Reguli de baza

-dupa fiecare instructiune,se scrie simbolul ';',exceptie facand doar cuvintele :  
-of;  
-do.

-dupa o variabila,cand o scriem intr-o formula de calcul se scrie de fiecare data simbolul ':'.