

Тема: **Ввод значения переменных**

Значения переменных можно вносить в программу

- 1) оператором присваивания **:=**
- 2) с клавиатуры через команду **Readln**

1) Написать код программы в Паскале

Ввести значения переменных с клавиатуры

```
•Program1.pas*
program G1;
var
A,B,C:real;
begin
write('Введите число A=');
Readln(A);
Write('Введите число B=');
Readln(B);
C:=A+B;
Write('C=',C);
end.
```

2) Написать программу в Паскале которая, выполнит вычитание числа **B** из числа **A**

Значение чисел **A** и **B** ввести через **Readln**

3) Написать программу в Паскале которая, выполнит умножение числа **B** и **A**

Значение чисел **A** и **B** ввести через **Readln**

4) Написать программу в Паскале которая, выполнит деление числа **B** на число **A**

Значение чисел **A** и **B** ввести через **Readln**

5) Написать программу для определения значения логического выражения $A = X > Y$

Значения **X**, **Y** ввести через **Readln**

```
Program g3;
var
x,y:real;
A:boolean;
begin
writeln('Введите число X');
Readln(x);
writeln('Введите число Y');
Readln(Y);
A:=x>y;
writeln('A=',A);
end.
```

6) Написать программу для определения значения логического выражения $A = \neg (X > Y)$
Значения X, Y ввести через Readln

7) Написать программу для определения значения логического выражения
 $A = \neg (X > 4) \& (Y < 7)$
Значения X, Y ввести через Readln

8) Написать программу для нахождения произведения $A = 4D_{16} \cdot 65_8$
(числа перевести в десятичные)

9) Размер графического изображения 25 x 25 пикселей. Длина кода цвета пикселя 6 бит. Определить объем изображения.

Сначала решить задачу в тетради. Затем написать программу в Паскале для решения этой задачи.

10) Определить объем 16 цветного изображения размером 9 x 9 пикселей.

Сначала решить задачу в тетради. Затем написать программу в Паскале для решения этой задачи.