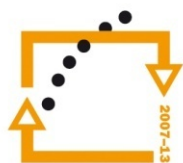




MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



**OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost**

INVESTICE  
DO ROZVOJE  
VZDĚLÁVÁNÍ

**Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola technická Brno, Sokolská 1**

**Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT**

**Název: Základy programování a algoritmizace úloh**

**Téma: Základní kostra programu v jazyce Pascal**

**Autor: Ing. Hodál Jaroslav, Ph.D.**

**Číslo: VY\_32\_INOVACE\_25-05**

**Anotace:** *Materiál popisuje konstrukci programu v jazyce Pascal. Uvádí šablonu této konstrukce – základní kostru programu. Věnuje se také pravidlům zápisu programu a uživatelským názvům. Materiál je určen pro 3. a 4. ročník oboru strojírenství a technické lyceum. Vytvořeno: květen 2012.*

# 5. Základní kostra programu v Pascalu

- **programem** (resp. algoritmem) zapsaným v jazyce Pascal rozumíme textový dokument (prostý text), který obsahuje výhradně příkazy a řídicí struktury tohoto jazyka
- tomuto textovému zápisu se říká také **zdrojový kód** programu
- tento kód lze pomocí **kompilátoru** (překladače) převést do podoby spustitelného programu
- (tzv. exe soubor – exe = executable = spustitelný)

# Části zdrojového kódu

## HLAVIČKA

- obsahuje tzv. **deklarační informace**
- jsou to informace, které netvoří vlastní kód programu, ale jsou nezbytné pro jeho vytvoření
- zde si s programem „domlouváme“, jaké bude používat prostředky (proměnné, konstanty ...)

## TĚLO

- obsahuje **vlastní příkazy** tvořící zápis algoritmu v programovacím jazyce

# Základní kostra programu

(hlavička)

```
program název programu;  
  připojení programových jednotek  
  deklarace konstant  
  definice datových typů  
  deklarace proměnných  
  podprogramy (procedury a funkce)
```

(tělo)

```
begin  
  příkazy ...  
end.
```

# Pravidla

- jazyk Pascal nerozlišuje velká a malá písmena (kromě textových konstant)
- obsahuje různá klíčová slova, jejichž použití v jiné souvislosti je omezeno (`program`, `begin`, ...)
- každý program začíná úvodním řádkem s povinným slovem `program` následovaný volitelným názvem programu
- následujících 5 bloků v kódu programu může, ale také nemusí být obsaženo
- tělo programu je ohraničeno programovými závorkami `begin – end`.

# Pravidla nazývání v Pascalu

- názvy některých věcí v Pascalu si můžeme volit (např. název programu, proměnných, ...)
- každý název musí splňovat 5 pravidel:
  1. musí být jednoslovný (bez mezer)
  2. nesmí obsahovat znaky s diakritikou (č, ř, á, ...)
  3. nesmí obsahovat speciální znaky (. , ; \* / ! ...)
  4. nesmí začínat číslicí
  5. musí být v rámci programu jedinečný  
(žádné dvě věci v kódu se nesmí jmenovat stejně)