

PASCAL

Δομή Προγράμματος

```
program όνομα_προγραμματος;  
uses crt;  
var μεταβλητή1 : τύποςΑ;  
    μεταβλητή2 : τύποςΒ;  
    ..  
BEGIN  
    .. (εντολές)  
    ..  
END.
```

Παράδειγμα

```
program prog1;  
uses crt;  
var ilikia : integer;  
    onoma : string;  
    ..  
BEGIN  
    write('Δώσε όνομα ');  
    readln(onoma);  
    write('Δώσε ηλικία ');  
    readln(ilikia);  
    writeln('Λέγεσαι ', onoma);  
    writeln('Είσαι ', ilikia, '  
ετών');  
END.
```

```
{ .. }
```

Μέσα σε αγκύλες βάζουμε σχόλια

```
var x : integer;
```

Ορίζει μια μεταβλητή με όνομα **x** να είναι τύπου **integer** (ακέραιος)

```
writeln('κείμενο');
```

Εμφανίζει κείμενο **γράφοντας** στην προκαθορισμένη έξοδο, την **οθόνη**, και **αλλάζει γραμμή** μετά.

```
write('κείμενο');
```

Ομοίως **χωρίς αλλαγή γραμμής**.

```
readln(x);
```

Διαβάζει από την προκαθορισμένη είσοδο, το **πληκτρολόγιο**, και το αποθηκεύει στην μεταβλητή **x**