



Самоучитель

Никита Культин

Программирование в Turbo Pascal 7.0 и Delphi **3-е издание**



От алгоритма до работающей программы

Язык программирования Turbo Pascal

Работа с файлами и графикой

Введение в объектно-ориентированное
программирование

Работа в среде Delphi



+ CD

УДК 681.3.068
ББК 32.973.26-018.1
К90

Культин Н. Б.

К90 Программирование в Turbo Pascal 7.0 и Delphi: 3-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2007. — 400 с.: ил. + CD-ROM — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-0109-5

Книга позволяет научиться программированию на языке Pascal в среде Turbo Pascal. Рассмотрен весь процесс создания программы: от разработки алгоритма до получения результата — готовой программы. Приведено описание языка программирования и среды разработки; рассмотрены основные типы данных и алгоритмические структуры. Уделено внимание обработке символьной информации, использованию динамических структур данных, работе с файлами, выводу данных на печать, программированию графики. Описана среда визуального программирования Delphi и показаны основы разработки в ней Windows-приложений.

Книга отличается доступностью изложения материала, большим количеством наглядных примеров и адресована студентам, школьникам старших классов и всем, кто изучает программирование. На прилагаемом компакт-диске находятся приведенные в книге тексты программ.

Для начинающих программистов

УДК 681.3.068
ББК 32.973.26-018.1

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Ирина Иноземцева</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 28.07.05.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 32,25.
Тираж 3000 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0109-5

© Культин Н. Б., 2007
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2007

Оглавление

Предисловие	1
ЧАСТЬ I. TURBO PASCAL	3
Глава 1. Среда программирования Turbo Pascal.....	5
Установка.....	5
Начало работы	7
Первая программа	8
Набор текста программы	11
Компиляция.....	13
Ошибки времени компиляции.....	14
Запуск программы.....	16
Ошибки времени выполнения.....	17
Создание exe-файла.....	18
Завершение работы с Turbo Pascal	18
Внесение изменений в программу.....	19
Запуск программы из операционной системы	20
Глава 2. Введение в программирование.....	21
Этапы разработки программы	21
Определение требований к программе.....	22
Разработка алгоритма.....	22
Кодирование.....	22
Отладка	22
Тестирование.....	22
Алгоритм	24
Программа.....	24
Компиляция	25
Тип данных	26
Целый тип.....	26
Вещественный тип.....	26

Символьный тип	26
Строковый тип	27
Логический тип.....	27
Переменная	27
Объявление переменной	27
Константы	28
Числовые константы	28
Строковые и символьные константы.....	29
Логические константы	29
Именованная константа	29
Инструкция присваивания.....	30
Выражение	30
Тип выражения	32
Выполнение инструкции присваивания	32
Функции	33
Ввод и вывод.....	34
Инструкции <i>WRITE</i> и <i>WRITELN</i>	34
Инструкция <i>readln</i>	36
Структура простой программы.....	37
Запись инструкций программы	37
Стиль программирования	39
Глава 3. Алгоритмические структуры.....	40
Условие	42
Выбор.....	44
Инструкция <i>IF</i>	44
Инструкция <i>CASE</i>	48
Циклы	52
Цикл <i>FOR</i>	53
Цикл <i>REPEAT</i>	55
Цикл <i>WHILE</i>	58
Глава 4. Массивы.....	61
Объявление массива.....	61
Доступ к элементу массива	62
Ввод массива.....	63
Вывод массива	66
Поиск минимального элемента.....	68
Сортировка массива	70
Сортировка методом прямого выбора.....	70
Сортировка методом прямого обмена	73

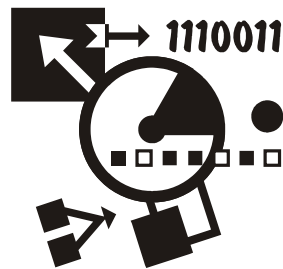
Поиск в массиве.....	75
Метод перебора.....	75
Бинарный поиск.....	77
Многомерные массивы.....	81
Ошибки при использовании массивов.....	89
Глава 5. Символы и строки.....	92
Символы.....	92
Строки.....	97
Ввод строк.....	98
Преобразование строчных букв в прописные.....	99
Функции манипулирования строками.....	101
Функция <i>LENGTH</i>	101
Процедура <i>DELETE</i>	102
Функция <i>POS</i>	103
Функция <i>COPY</i>	104
Процедура <i>VAL</i>	106
Глава 6. Процедуры и функции.....	109
Функция.....	109
Стандартные функции.....	110
Библиотечные функции.....	111
Функция программиста.....	112
Процедура.....	116
Процедура программиста.....	116
Вызов процедуры.....	117
Параметр-переменная и параметр-значение.....	119
Локальные и глобальные переменные.....	121
Процедура или функция?.....	123
Структурное программирование.....	123
Глава 7. Стандартные модули.....	127
Доступ к библиотечным функциям и процедурам.....	127
Модуль <i>Crt</i>	128
Управление курсором.....	128
Управление цветом.....	130
Очистка экрана.....	132
Ввод символа с клавиатуры.....	132
Глава 8. Модуль программиста.....	137
Структура модуля.....	137
Подготовка текста модуля.....	140

Компиляция модуля	140
Использование модуля.....	140
Глава 9. Файлы.....	142
Объявление файла	142
Назначение файла.....	143
Открытие файла.....	143
Закрытие файла	143
Запись в файл.....	143
Ошибки доступа к файлу.....	146
Чтение из файла.....	148
Чтение строк.....	152
Конец файла	153
Вывод на печать	155
Пример программы	159
Система проверки знаний	159
Глава 10. Типы данных, определяемые программистом.....	169
Перечисляемый тип	169
Интервальный тип.....	172
Запись	173
Объявление записи	173
Доступ к полям записи.....	174
Инструкция <i>WITH</i>	174
Массив записей.....	175
Ввод и вывод записей в файл	176
Динамические структуры данных	179
Переменные-указатели.....	180
Динамические переменные.....	181
Списки	182
Глава 11. Графика.....	191
Видеосистема компьютера.....	191
Модуль Graph	192
Инициализация графического режима.....	192
Экран в графическом режиме	194
Графические примитивы	195
Цвет и вид линий	195
Цвет и стиль закраски области.....	197
Точка.....	199
Линия	199

Окружность	200
Эллипс	200
Прямоугольник	201
Круг и сектор.....	202
Эллипс и эллиптический сектор	203
Вывод текста.....	203
Инструкции <i>WRITE</i> и <i>WRITELN</i>	203
Процедуры <i>OutText</i> и <i>OutTextXY</i>	204
Примеры программ	207
График	207
Анимация	212
Глава 12. Рекурсия.....	223
Понятие рекурсии.....	223
Пример программы: поиск пути	225
Пример программы: поиск кратчайшего пути	231
Глава 13. Отладка программы.....	234
Трассировка программы.....	236
Точки останова программы.....	237
Добавление точки останова	237
Изменение характеристик точки останова.....	238
Удаление точки останова.....	238
Наблюдение за выводом программы.....	238
Наблюдение значений переменных.....	239
Глава 14. Введение в объектно-ориентированное программирование	240
Объектный тип и объект.....	240
Методы	243
Ограничение доступа к полям объекта	244
Наследование	246
Динамические объекты.....	249
Полиморфизм и виртуальные методы.....	250
Модели объектов других языков программирования.....	256
ЧАСТЬ II. DELPHI	257
Глава 15. Среда программирования Delphi.....	259
Delphi — что это?.....	259
Начало работы	260

Первый проект	264
Форма	264
Компоненты	269
Событие и процедура обработки события	277
Редактор кода	281
Справочная система	285
Структура проекта	286
Сохранение проекта	290
Компиляция	291
Запуск программы	294
Ошибки времени выполнения	294
Внесение изменений	296
Окончательная настройка приложения	301
Установка приложения на другой компьютер	304
Модель объекта в Delphi	304
Класс	305
Объект	305
Метод	307
Инкапсуляция и свойства объекта	307
Наследование	310
Директивы <i>Protected</i> и <i>Private</i>	311
Полиморфизм и виртуальные методы	312
Классы и объекты Delphi	314
Экзаменатор — пример программы	314
Файл теста	315
Форма приложения	318
Отображение иллюстрации	320
Выбор ответа	322
Доступ к файлу теста	323
Текст программы	324
Запуск программы	335
ПРИЛОЖЕНИЯ	337
Приложение 1. Turbo Pascal — краткий справочник	339
Зарезервированные слова и директивы	339
Структура программы	339
Основные типы данных	340
Целые числа	341
Действительные числа	341
Строки	341

Массивы	341
Записи	342
Инструкция <i>IF</i>	342
Инструкция <i>CASE</i>	343
Циклы	344
Инструкция <i>FOR</i>	344
Инструкция <i>REPEAT</i>	344
Инструкция <i>WHILE</i>	345
Объявление функции	345
Объявление процедуры	345
Процедуры и функции	346
Математические	346
Преобразования	348
Для работы со строками и символами	349
Графического режима	350
Для работы с файлами	358
Прочие	360
Приложение 2. ASCII - кодировка символов.....	365
Приложение 3. Представление информации в компьютере.....	367
Десятичные, двоичные и шестнадцатеричные числа	367
Память компьютера	370
Приложение 4. Рекомендуемая литература	372
Приложение 5. Описание CD	373
Предметный указатель	375



Глава 1

Среда программирования Turbo Pascal

Turbo Pascal представляет собой интегрированную среду программирования (разработки компьютерных программ) для операционной системы MS DOS. Термин "интегрированная" обозначает, что среда разработки объединяет в себе несколько элементов, а именно: редактор кода (так программисты называют редактор текста программ), компилятор и отладчик. В качестве языка программирования в Turbo Pascal используется алгоритмический язык Паскаль (Pascal).

Установка

Установка Turbo Pascal на компьютер выполняется путем запуска с установочного CD программы install.exe. В процессе установке на диске C: (по умолчанию Turbo Pascal устанавливается на этот диск) будет создан каталог TP, в подкаталоги которого будут помещены файлы, образующие Turbo Pascal.

По завершении процесса установки, перед тем как запустить Turbo Pascal первый раз, рекомендуется на диске компьютера создать два каталога: первый — для текстов программ, второй — для выполняемых файлов. Назвать эти каталоги можно, например, PAS и EXE&TPU, а разместить — в каталоге TP.

Запустить Turbo Pascal можно, набрав в окне **Запуск программы** (рис. 1.1) C:\TP\BIN\TURBO.EXE. Однако лучше создать на рабочем столе ярлык, обеспечивающий запуск Turbo Pascal.

Чтобы создать ярлык, обеспечивающий запуск Turbo Pascal, надо сделать щелчок правой кнопкой мыши на свободном месте рабочего стола, из появившегося меню выбрать команду **Создать ▶ Ярлык** и в появившемся окне **Создание ярлыка** указать имя файла, обеспечивающего запуск среды разработки (рис. 1.2). В следующем окне, которое становится доступным в результате щелчка на кнопке **Далее**, надо указать подпись ярлыка (рис. 1.3).

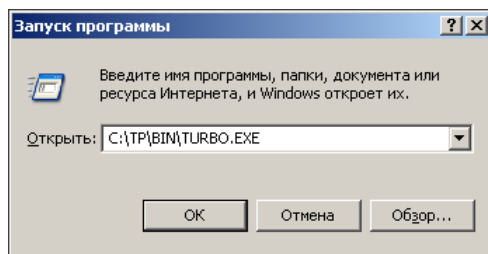


Рис. 1.1. Запуск Turbo Pascal

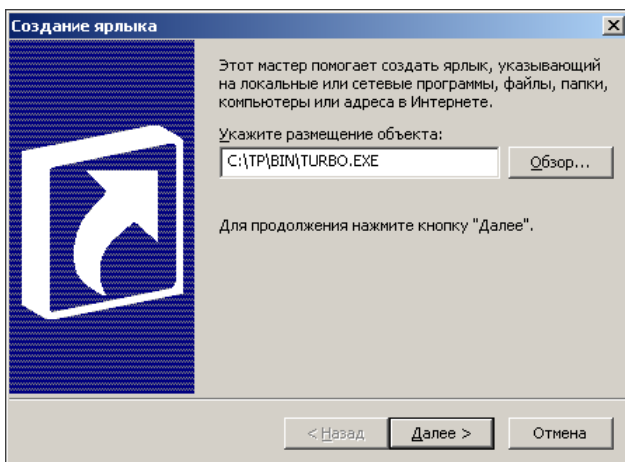


Рис. 1.2. Создание ярлыка Turbo Pascal (шаг 1)

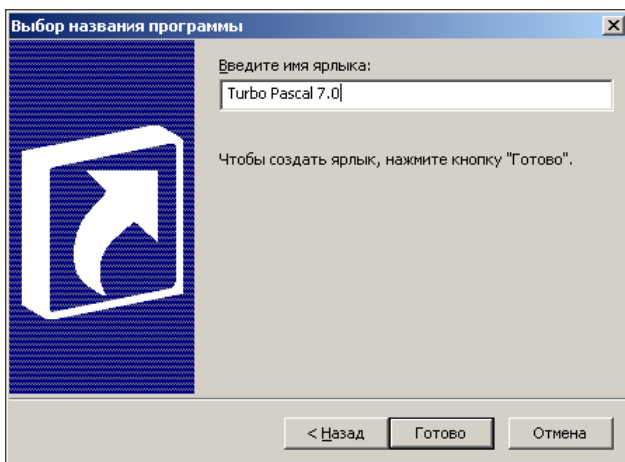


Рис. 1.3. Создание ярлыка Turbo Pascal (шаг 2)

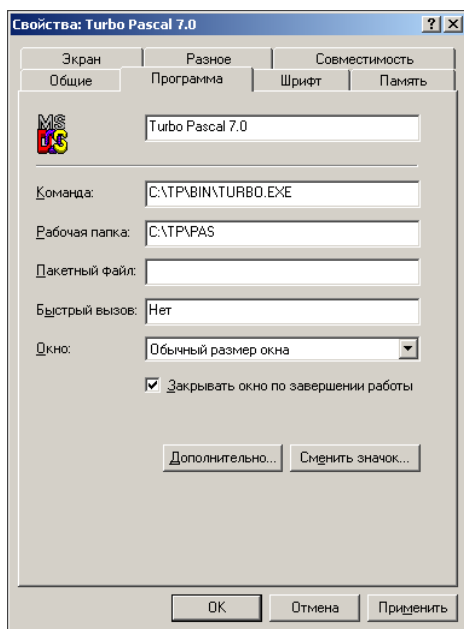


Рис. 1.4. Настройка рабочей папки

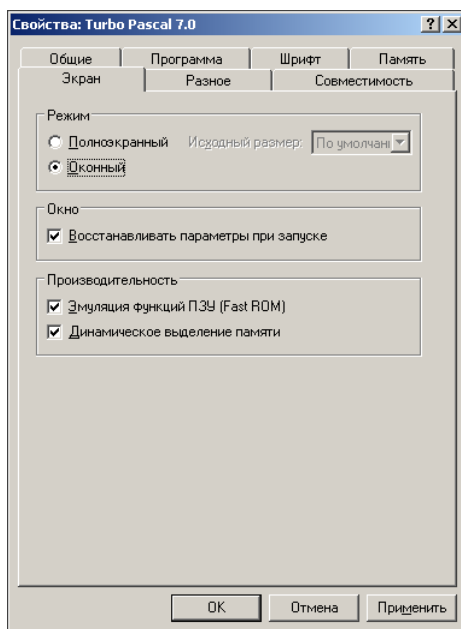


Рис. 1.5. Настройка режима окна

После того как ярлык будет создан, рекомендуется выполнить его настройку — задать рабочий, то есть используемый по умолчанию, каталог и режим экрана. Настройка ярлика выполняется в окне **Свойства**, которое становится доступным в результате выбора в контекстном меню ярлика команды **Свойства**. Имя рабочего каталога надо ввести в поле **Рабочая папка** вкладки **Программа** (рис. 1.4), а режим экрана (оконный) — задать на вкладке **Экран** (рис. 1.5).

Начало работы

Чтобы начать работу в Turbo Pascal, надо сделать двойной щелчок мышью на находящемся на рабочем столе ярлыке (процесс создания и настройки ярлика подробно описан в предыдущем параграфе).

Вид окна, в котором работает Turbo Pascal, приведен на рис. 1.6. В верхней части находится строка главного меню, в нижней — строка подсказки. Основную часть окна занимает окно редактора кода (текста программы).

Шрифт, который используется для отображения текста в окне, и, как следствие, размер окна, можно изменить. Для этого надо сделать щелчок правой кнопкой мыши на значке, который находится в заголовке окна, в появившемся

меню выбрать команду **Свойства** и затем на вкладке **Шрифт** задать характеристики шрифта (например, точечный шрифт 10×18). Также можно увеличить количество строк текста, отображаемых в окне редактора (по умолчанию в окне отображается 23 строки текста). Для этого в меню **Options** надо выбрать команду **Environment** ▶ **Preferences** и в появившемся окне, в группе **Screen sizes** установить переключатель **43/50 lines**.

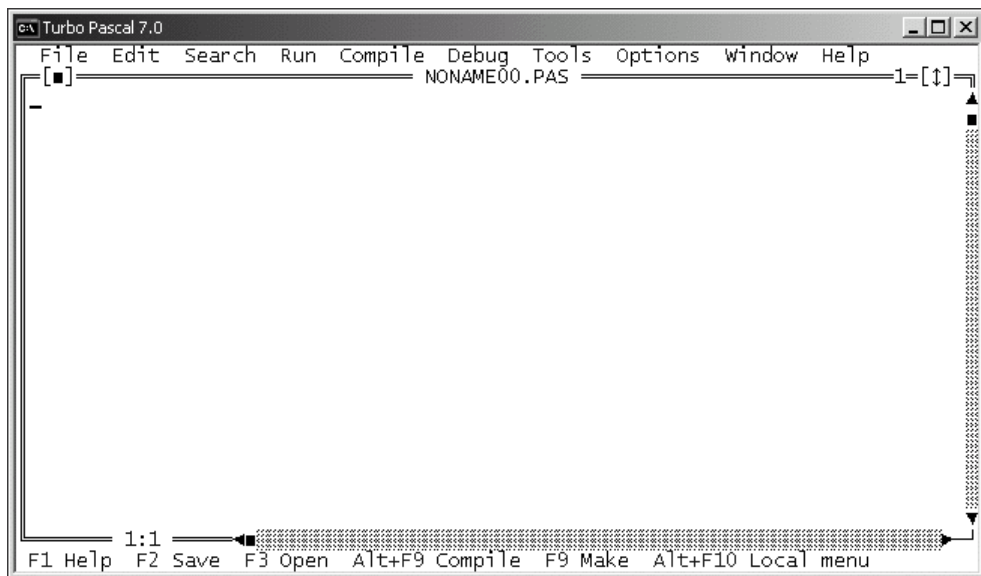


Рис. 1.6. Окно, в котором работает Turbo Pascal

Первая программа

Процесс работы в Turbo Pascal рассмотрим на примере. Создадим программу, при помощи которой можно рассчитать доход по вкладу в банке. Доход можно вычислять по формуле:

$$\text{Доход} = \text{Сумма} * (\text{Процентная ставка} / 365) * \text{Срок}$$

где: Сумма — сумма вклада; Срок — срок вклада (количество дней); Процентная ставка — процент, начисляемый на сумму вклада, при условии, что срок вклада — год; 365 — количество дней в году. На практике процентная ставка зависит от суммы вклада, чем больше сумма, тем больше процентная ставка. Будем считать, что процентная ставка равна 8%, если сумма вклада меньше 5 тыс. рублей, и 9,5%, если сумма вклада больше указанного значения.

Перед тем как приступить к непосредственной работе в Turbo Pascal на компьютере, рекомендуется разработать (составить) алгоритм решения задачи и написать программу на бумаге. Алгоритм программы (решения поставленной задачи) приведен на рис. 1.7, программа — в листинге 1.1 (текст программы принято называть листингом).

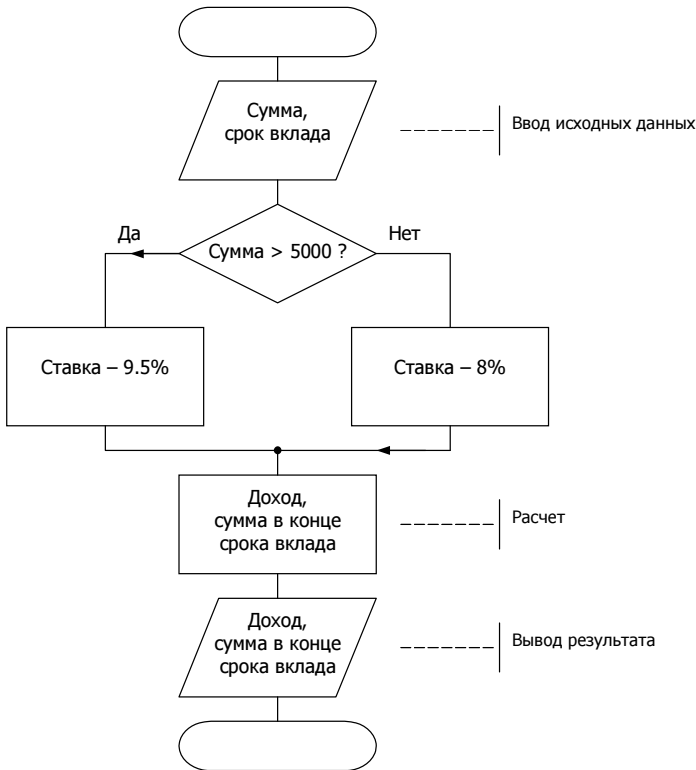


Рис. 1.7. Алгоритм программы вычисления дохода по вкладу

Листинг 1.1. Вычисление дохода по вкладу в банке (p1_1.pas)

```
{ Вычисление дохода по вкладу в банке }
program p1_1;
```

```
var
```

```
    sum: real;          { сумма вклада }
```

```
percent: real;    { процентная ставка }
period: integer; { срок вклада }

profit: real;     { доход }
result: real;     { сумма в конце срока вклада }
```

begin

```
writeln('Вычисление дохода по вкладу в банке');
writeln;

{ ВВОД ИСХОДНЫХ ДАННЫХ }
write('Сумма (руб.) -> ');
readln(sum);
write('Срок вклада (дней) -> ');
readln(period);

{ ОПРЕДЕЛИТЬ ВЕЛИЧИНУ ПРОЦЕНТНОЙ СТАВКИ }
if sum > 5000 then
    percent := 0.095 { ставка 9.5%}
else
    percent := 0.08; { ставка 8%}

profit := sum * percent/365 * period;
result := sum + profit;

{ ВЫВОД РЕЗУЛЬТАТА РАСЧЕТА }
writeln('Сумма в конце срока вклада: ',
        result:6:2, ' руб. ');
writeln('Доход: ', profit:6:2, ' руб. ');

write('Для завершения работы программы нажмите <Enter>');
readln;
```

end.

Первая строка программы, заключенный в фигурные скобки текст, — это комментарий. Комментарии включают в текст программы, чтобы пояснить назначение программы, переменных, ключевые точки алгоритма. Комментарии облегчают восприятие программы, позволяют понять, как она работает.

Следующая строка — это заголовок программы. В заголовке, за словом `program`, указано имя программы. Далее следует слово `var` (сокращение от `variable` — переменная), отмечающее начало раздела объявления переменных. В разделе объявления переменных перечислены (объявлены) переменные, используемые в программе. После имени переменной, через двоеточие, указан тип данных, для хранения которых предназначена переменная (`real` — дробный тип, `integer` — целый тип). Слово `begin` отмечает начало раздела выполняемых инструкций программы. Первая инструкция программы, инструкция `writeln('Вычисление дохода по вкладу в банке')`, выводит на экран текст **Вычисление дохода по вкладу в банке** и переводит курсор в начало следующей строки. Далее следуют инструкции, обеспечивающие ввод исходных данных с клавиатуры: инструкция `write('Сумма (руб.) ->')` выводит подсказку, а инструкция `readln(sum)` записывает данные, которые пользователь набрал на клавиатуре, в переменную `sum`. Аналогичным образом обеспечивается ввод значения переменной `period`. Следующие инструкции реализуют расчет. Сначала при помощи инструкции `if` определяется величина процентной ставки (значение переменной `percent`). Если значение переменной `sum` больше пяти тысяч, то переменной `percent` присваивается значение `0.095` (процентная ставка 9,5%), в противном случае, то есть если значение `sum` меньше или равно `5000`, переменной `percent` присваивается значение `0.08` (процентная ставка 8%). Вычисление дохода (значения переменной `profit`) обеспечивает инструкция `profit := sum * (percent / 365) * period`, суммы в конце срока вклада — инструкция `result := sum + profit`. Далее следуют инструкции, которые выводят на экран результат расчета. Инструкция `writeln('Сумма в конце срока вклада: ', result:6:2, ' руб.')` выводит текст **Сумма в конце срока вклада:**, значение переменной `result` и слово **руб.** Инструкция `writeln('Доход: ', profit:6:2, ' руб.')` выводит значение переменной `profit`. Значения переменных `result` и `profit` отображаются с двумя цифрами после десятичной точки. В конец программы добавлена инструкция `readln`, которая приостанавливает работу программы до тех пор, пока пользователь не нажмет клавишу <Enter>. Так как инструкция `readln` является последней инструкцией программы, то после того, как пользователь нажмет <Enter>, программа завершит работу и окно, в котором работала программа, закроется (исчезнет с экрана).

Набор текста программы

По умолчанию при запуске среды разработки автоматически открывается окно редактора кода (текста программы). Поэтому сразу после запуска Turbo Pascal можно набирать текст программы.

Программу в окне редактора кода набирают обычным образом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Переключение на русский алфавит осуществляется путем нажатия правой клавиши <Shift> (при нажатой клавише <Ctrl>), на латинский — левой клавиши <Shift>. Следует обратить внимание, что комбинация <Ctrl> + "правый" <Shift> для переключения на русский алфавит работает только в том случае, если в настройках операционной системы в качестве языка ввода по умолчанию задан русский язык.

Редактор кода автоматически выделяет цветом ключевые слова языка программирования (`program`, `var`, `begin`, `end` и другие) и комментарии, что облегчает восприятие структуры программы.

В процессе набора текста необходимо соблюдать правила хорошего стиля программирования — записывать инструкции с отступами и добавлять в текст комментарии. В качестве примера на рис. 1.8 приведено окно редактора кода, в котором находится текст программы вычисления дохода по вкладу.

```

File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help
NONAME00.PAS
{ Вычисление дохода по вкладу в банке }
program p1;

var
  sum: real;      { сумма вклада }
  percent: real; { процентная ставка }
  period: integer; { срок вклада }

  profit: real;   { доход }
  result: real;   { сумма в конце срока вклада }

begin
  writeln('Вычисление дохода по вкладу в банке');
  writeln;

  { ввод исходных данных }
  write('Сумма (руб.) -> ');
  readln(sum);
  write('Срок вклада (дней) -> ');
  readln(period);

```

20:21
F1 Help F2 Save F3 Open Alt+F9 Compile F9 Make Alt+F10 Local menu

Рис. 1.8. Текст программы в окне редактора кода

После того как текст программы будет набран, его надо сохранить на диске. Для этого в меню **File** надо выбрать команду **Save**, в поле **Save file as** появившегося окна (рис. 1.9) ввести имя файла и сделать щелчок на кнопке **OK**. Следует обратить внимание, что в нижней части окна отображается имя каталога, в который будет помещен файл программы (если программист в поле **Save file as** явно не укажет диск и каталог). Расширение имени файла (`PAS`) можно не указывать, оно будет добавлено к имени автоматически.

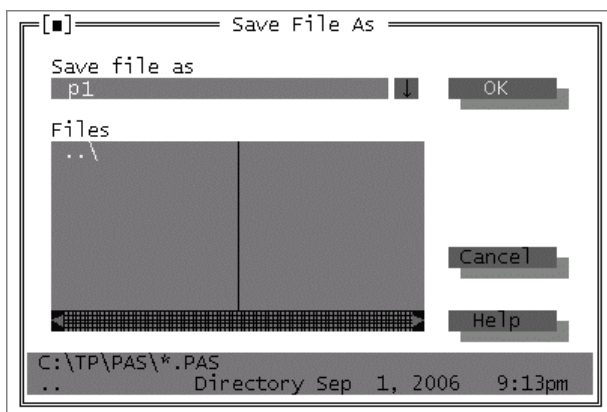


Рис. 1.9. Сохранение программы

ПРИМЕЧАНИЕ

В Turbo Pascal при записи имен файлов разрешается использовать *только* буквы латинского алфавита и цифры (буквы русского алфавита и пробел использовать нельзя). Кроме того, количество символов в имени файла (без учета точки и расширения PAS) не должно превышать восьми.

Компиляция

Программа, представленная на языке программирования (набранная программистом в окне редактора кода), называется исходной. Это *текст*, понятный человеку. Для того чтобы программа могла быть выполнена процессором, ее необходимо преобразовать в выполняемую программу — последовательность машинных команд. Процесс преобразования исходной программы в выполняемую называется компиляцией.

Чтобы активизировать процесс компиляции, нужно в меню **Compile** выбрать команду **Compile**. В случае, если в программе нет синтаксических ошибок (то есть все инструкции набраны правильно), на экране появляется окно, информирующее об успешном завершении компиляции (рис. 1.10).

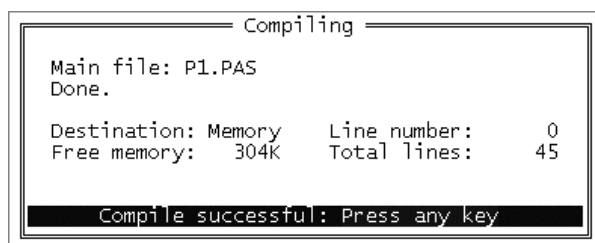


Рис. 1.10. Сообщение об успешном завершении компиляции

Turbo Pascal поддерживает два режима компиляции: "в память" (Memory) и "на диск" (Disk). В режиме Memory создаваемая компилятором выполняемая программа записывается в оперативную память компьютера, в режиме Disk — в exe-файл. Режим компиляции отображается в окне **Compiling** (рис. 1.10) и в строке **Destination** меню **Compile**. По умолчанию компиляция выполняется в память, поэтому запустить откомпилированную программу можно только из среды разработки. Чтобы программу можно было запустить из операционной системы, надо выполнить ее компиляцию на диск (в режиме Disk). Для этого необходимо изменить режим компиляции с Memory на Disk — в меню **Compile** выбрать команду **Destination** (рис. 1.11). Следует обратить внимание, что при компиляции "на диск" exe-файл будет помещен в каталог, имя которого указано в поле **EXE&TPU directory** окна **Directories** (это окно становится доступным в результате выбора в меню **Options** команды **Directories**) или, если имя каталога в этом поле не задано, в каталог, в котором находится компилируемый PAS-файл.

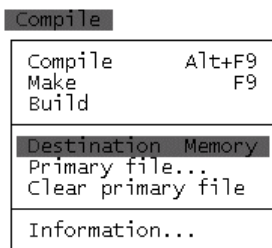


Рис. 1.11. Чтобы изменить режим компиляции, надо в меню **Compile** выбрать команду **Destination**

Ошибки времени компиляции

Очевидно, что в программе могут быть ошибки. Различают синтаксические и алгоритмические ошибки. Синтаксические ошибки — это ошибки записи инструкций программы. Алгоритмические ошибки — это ошибки, связанные с нарушением логики работы программы.

В процессе компиляции текст программы проверяется на отсутствие синтаксических ошибок. Компилятор просматривает программу от начала. Обнаружив ошибку, компилятор выводит сообщение об ошибке (код ошибки и пояснение) и устанавливает курсор в ту точку текста программы, в которой, скорее всего, она находится. В качестве примера на рис. 1.12 приведен результат компиляции программы, в которой есть ошибка. В приведенном

примере ошибка заключается в том, что имя переменной записано неверно: в программе объявлена переменная `sum` (см. листинг), а в инструкции `readln` указано `summ`.

```

File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help
P1.PAS 1=[↑]
Error 3: Unknown identifier.
program p1;

var
  sum: real;      { сумма вклада }
  percent: real; { процентная ставка }
  period: integer; { срок вклада }

  profit: real;   { доход }
  result: real;   { сумма в конце срока вклада }

begin
  writeln('Вычисление дохода по вкладу в банке');
  writeln;

  { ввод исходных данных }
  write('Сумма (руб.) -> ');
  readln(summ);
  write('Срок вклада (дней) -> ');
  readln(period);

```

18:11
F1 Help F2 Save F3 Open Alt+F9 Compile F9 Make Alt+F10 Local menu

Рис. 1.12. Пример сообщения об ошибке

После анализа причины ошибки и ее устранения (в приведенном примере надо удалить лишнюю букву `m`) надо снова активизировать процесс компиляции. Таким образом, последовательно исправляя ошибки, обнаруживаемые компилятором, можно устранить все синтаксические ошибки.

В табл. 1.1 приведены сообщения о наиболее типичных ошибках.

Таблица 1.1. Сообщения компилятора о типичных ошибках

Сообщение компилятора	Вероятная причина
3: Unknown identifier (Неизвестный идентификатор)	Используется переменная, не объявленная в разделе <code>var</code> программы; Ошибка записи имени переменной. Например, в разделе <code>var</code> объявлена переменная <code>sum</code> , а в тексте программы написано <code>suma</code>
26: Type mismatch (Несоответствие типов)	В инструкции присваивания тип выражения не соответствует типу переменной, которой присваивается значение выражения