

Struttura base di un programma

Pascal

```
program esempio;
```

```
var  
  raggio:integer;  
  perimetro, area: real;
```

```
begin  
  write('Inserisci il valore del raggio: ');  
  readln(raggio);
```

```
  perimetro:=2*3.14*raggio;  
  area:=3.14*raggio*raggio;
```

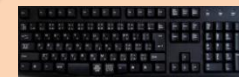
```
  writeln('Il perimetro misura: ',perimetro:4:2);  
  writeln('L'area misura: ',area:4:2);  
  readln;
```

```
end.
```

Riga di intestazione

**Dichiarazione
delle variabili**

Fase di input
(legge da tastiera)
READ()



Elaborazione

Fase di Output
(scrive sul monitor) - **WRITE()**



Termine programma

```
program esempio;
```

```
var  
  raggio:integer;  
  perimetro, area: real;
```

```
begin
```

```
  write('Inserisci il valore del raggio: ');
```

```
  readln(raggio);
```

```
  perimetro:=2*3.14*raggio;
```

```
  area:=3.14*raggio*raggio;
```

```
  writeln('Il perimetro misura: ',perimetro:4:2);
```

```
  writeln('L'area misura: ',area:4:2);
```

```
  readln;
```

```
end.
```

```
C:\Users\Massimo\Desktop\A.S. 2015-16
```

```
Inserisci il valore del raggio: _
```

```
C:\Users\Massimo\Desktop\A.S. 2015-16\Li
```

```
Inserisci il valore del raggio: 3
```

```
C:\Users\Massimo\Desktop\A.S. 2015-16
```

```
Inserisci il valore del raggio: 3  
Il perimetro misura: 18.84  
L'area misura: 28.26
```