

## Вводный урок

Главная цель нашего учебного процесса – это навыки алгоритмизации. В этом ключе язык можно рассматривать только как инструмент. Но начать обучение без элементарных навыков владения языком и системой программирования невозможно. Поэтому наш первый урок посвящен очень простой вещи – как запустить систему программирования, как набрать и выполнить первую, самую простую программу.

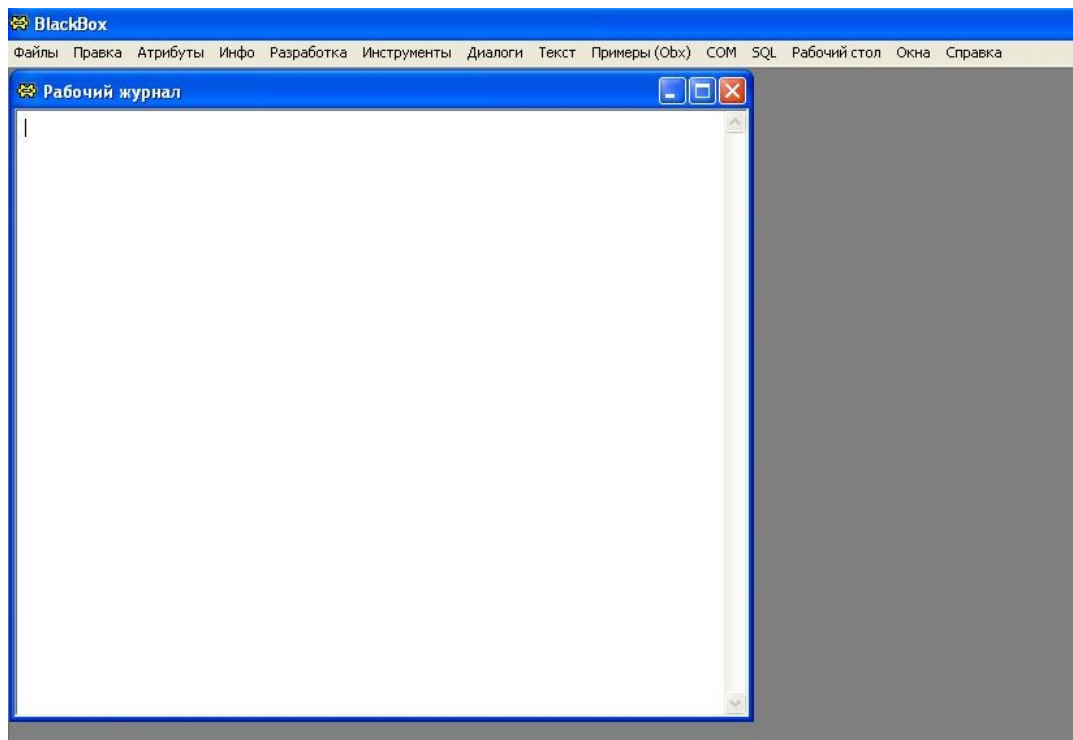
Мой личный опыт в изучении языков программирования говорит о том, что начинать необходимо со следующего знания:

1. Как оформить программу.
2. Как ввести данные.
3. Как выполнить простую вычислительную операцию.
4. Как вывести результат.

Ниже описание последовательности действий позволяющих набрать и выполнить самую простую программу, запрашивающую два простых числа, вычисляющую их сумму и выводящую результат.

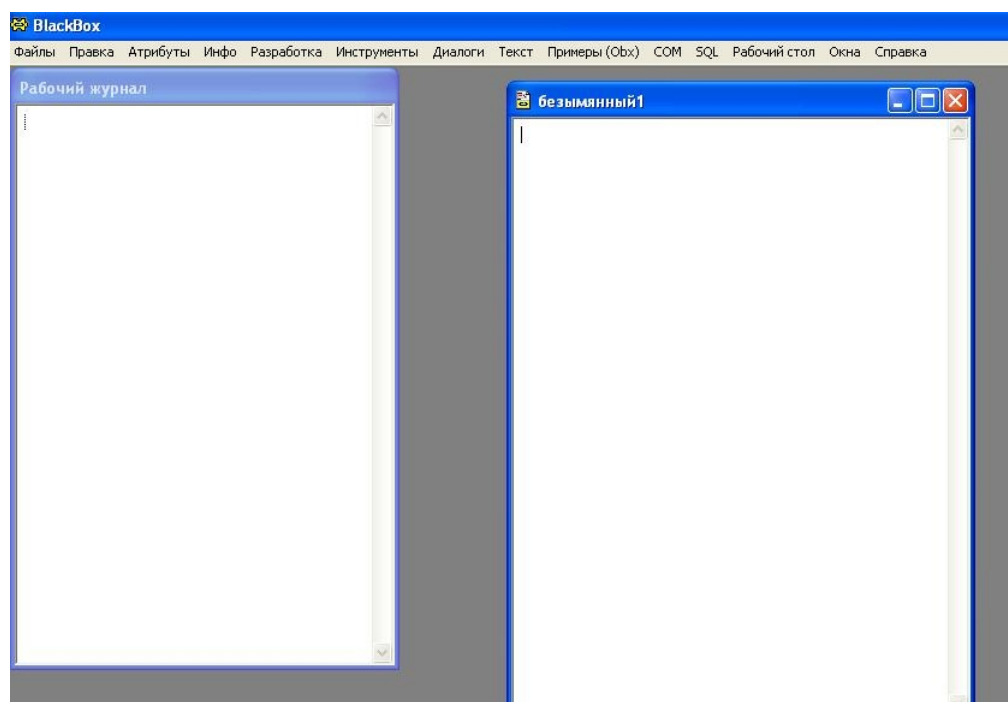
### Запуск среды программирования

Файл для запуска BlackBox.exe в корневой папке. Сразу заметим, что среда не устанавливается каким-либо специальным образом. Её достаточно скопировать в любое место жесткого диска. После запуска среда, скорее всего, будет выглядеть так:



Белое поле это рабочий журнал. Он может быть большего размера, может быть меньшего. Его функция отображение результатов всех ваших действий. Более точно его функции будут понятны в процессе работы. Возможно, среда откроет сразу окно редактора. Если нет, то окно редактора необходимо открыть самостоятельно. Для этого в

пункте «Файлы» необходимо выбрать пункт «Новый». Очередная картинка будет выглядеть примерно так:



## Ваша первая программа

В окне редактора можно набирать программу. Наберите следующий текст

```
MODULE Example;  
  IMPORT StdLog,In;  
  PROCEDURE P*;  
  VAR  
    a,b,sum:INTEGER;  
  BEGIN  
    In.Open;  
    In.Int(a);In.Int(b);  
    sum:=a+b;  
    StdLog.Int(sum);  
  END P;  
END Example.
```

Это ваша первая программа. Что означает этот текст, попробуйте выяснить самостоятельно. Если, что-то останется неясным, то можете задать вопросы. В принципе для понимания учебника должно быть достаточно.

Для того, чтобы программу запустить необходимо выполнить её компиляцию и выгрузку в память. Это делается нажатием на одну кнопку F8. Если процесс прошел успешно, то в окне журнала должно появиться примерно такое сообщение

```
компилируется "Example" 56 0  
Example выгружен
```

И в окне редактора не должно быть темных квадратов. А в журнале сообщений о ошибках. Каждый такой квадрат содержит сообщение о ошибке. С диагностикой также постепенно разберемся в процессе. В этой же программе ошибок нет. И если вы увидели сообщение, то следовательно вы что-то набрали неверно. Посмотрите внимательно свой текст. Его конечно можно скопировать из текста данного урока, но лучше набрать вручную.

## Как запустить программу на счет

Во-первых, заметим, что запустить можно только выгруженную программу. То есть удачно обработанную, после нажатия кнопки F8. Запуск осуществляется с помощью так называемого командера. Чтобы получить командер необходимо курсор в окне редактора поместить на свободное место. Обычно это место, после набранного текста программы. И нажать комбинацию CTRL Q. Появится черный кружок с восклицательным знаком внутри.



После командера необходимо набрать имя модуля, затем точку, затем имя процедуры и затем через пробелы два числа для ввода. В нашем случае это будет выглядеть так

 Example.P 3 4

Щелкнув левой кнопкой мыши по командеру, вы получите результат в журнале. Для данной программы это будет число **7**. На этом первый урок закончен.