

Hyrje ne Informatike

Seminar 5

Elisa Reçi

Universiteti Luigj Gurakuqi
Fakulteti i Shkencave te Natyres
Departamenti i Matematikes dhe Informatikes
SHKODER

Paskal-Struktura

PROGRAM ProgramName;

VAR

VariableName : VariableType;

VariableName : VariableType;

...

PROCEDURE ProcedureName;

variables here if necessary

BEGIN

Some Code;

END;

FUNCTION FunctionName(variableList): VariableType;

variables here if necessary

BEGIN

Some Code if necessary;

FunctionName := some expression

More Code if necessary;

END;

... more functions and procedures if necessary ...

BEGIN

the main program block. It should be small and all work should be delegated to the procedures and functions. It often consists of a WHILE loop that calls in turn procedures and functions in the appropriate order.

END.

Paskal

- Demo

Hartimi i Programit

PROGRAM VeprimeAritmetike ;

(*ky eshte nje koment per kete program i cili kryen veprime mbledhje e shumzimi*)

VAR

n1, n2, Shuma, Prodhimi : integer ;

BEGIN

Writeln('Ju lutem jepni numrin e pare : ');

Readln(n1);

Writeln('Ju lutem jepni numrin e dyte : ');

Readln(n2);

Shuma := n1 +n2;

Prodhimi := n1 *n2;

Write ('Shume eshte : `');

Writeln(Shuma);

Readln;

Write (`Prodhimi eshte : `');

Writeln(Prodhimi);

Readln;

END.

Paskal

- Alfabeti :
 - Germat e medha nga A deri ne Z (26)
 - Germat e vogla nga a deri ne z (26)
 - Karakterin bosh (hapsire)
 - Shifrat dhjetore (0-9)
 - + - * / (operatoret aritmetike)
 - < > = (operatores krahasues)
 - () [] {} (operatoret ndares)
 - ↑ (pointer)
 - . , ; : ´ (shenjat e pikesimit)

Paskal

- Fjalet kyqe :
 - Const
 - Var
 - Type
 - Array
 - Record
 - Set
 - File
 - Label
 - Of

Paskal

- **Fjalet celes :**
- Program
- Function
- Procedure
- Begin
- End

Paskal

- Fjalet kyqe te operatoreve:
 - And
 - Or
 - Not
 - Div
 - Mod
 - In
 - Nil (nul)

Tipet e Variablave

- **INTEGER**

- Smallest Integer: -32766
- Largest Integer: 32767

- **REAL**

- Decimal Notation: 1.234 ose -34.5507
- Scientific Notation: 5.0E-3 ose -7.443E3

- **CHAR**

- Cdo celes ne tastiere.

- **BOOLEAN**

- False : True

- **STRING**

- Nje koleksion i disa prej 255 karaktereve qe paraqitet si nje fjale e vetme

Paskal

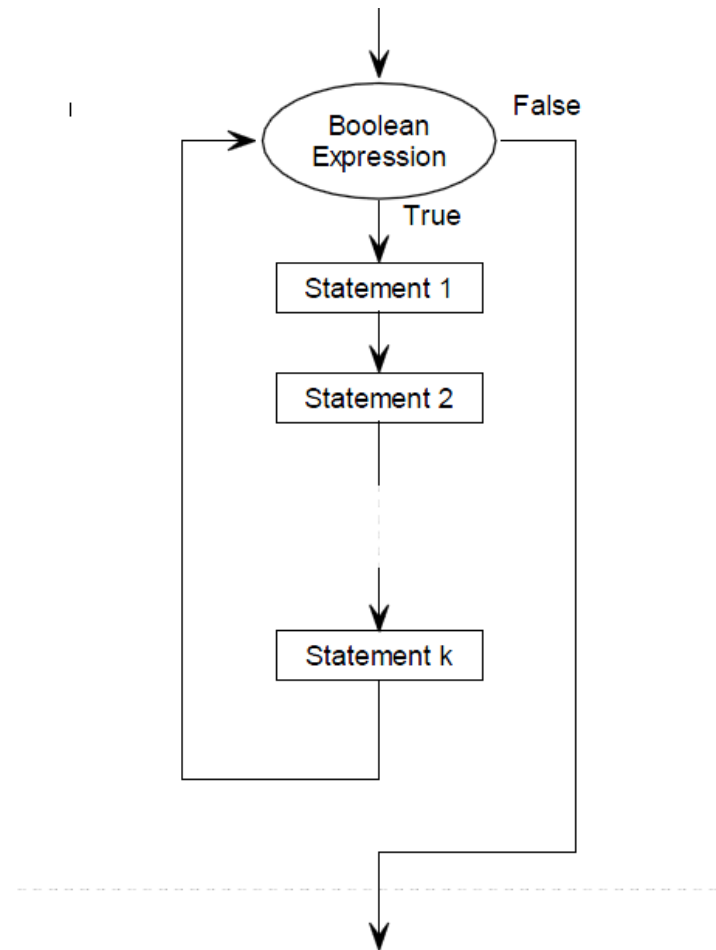
- Fjalet celes te kushtezimeve :
 - If (statement) then
 - If (statement) then else
- Fjalet celes ciklike:
 - While (condition) do (statement)
 - Repeat (statement) until (condition)
 - For to
 - downto

Strukturat perseritese

- Lejojne perseritjen e nje sekuence instruksionesh per aq kohe sa plotesohet kushti

- **WHILE-DO**

```
while <BOOLEAN expression> do  
begin  
    <statement sequence>;  
end;
```



Strukturat perseritese

- FOR-DO

- 1- for <variable>:= <start> to <finish>
do begin
 <statement sequence>;
end;
- 2- for <variable>:=<start> downto <finish>
do begin
 <statement sequence>;
end;

- REPEAT-UNTIL

```
REPEAT  
BEGIN  
    instruction-1;  
    instruction-1;  
    ...  
    instruction-1;  
UNTIL <BOOLEAN expression>  
END;
```

Rregullat per LOOP-s

- <variable> duhet te jete i tipit: INTEGER, CHAR ose BOOLEAN
- <variable> rritet me 1 ne nje loop te tipit TO dhe zvogelohet me 1 ne ate te tipit DOWNTO
- <start> dhe <finish> mund te jete sejcila prej shprehjeje te tipit me lart

Ushtrimi 1

- Te shkruhet nje program ne gjuhen paskal ku afishohet nje shprehje e tille :
 - Pershendetje !
Une jam (Emrin e Mbiemrin tuaj)
Student i vitit te pare Informatik.

Ushtrimi 2

- Shkruani nje program ne gjuhen paskal ku merr si input 2 numra njeri i tipit integer kurse tjetri real dhe jep si output diferencen dhe heresin

Ushtrimi 3

- Jepet ekuacioni $y = X^2 + 6X + 2$. Te ndertohet pseudokodi, bllokskema dhe programi ne paskal qe merr si input vleren e x dhe kthen vleren e y.

Ushtrimi 4

- Ndertoni pseudokodin, bllokskemen si dhe programin ne paskal i cili bazet ne gjetjen e inversit te nje numri cfaredo

Ushtrimi 5

- Te gjendet sipërfaqja dhe perimetri i drejtkëndeshit. Gjatesite e brinjve jepen si input nga përdoruesit. Ndertoni pseudokodin dhe programin në paskal.

Ushtrimi 6

- Ndertoni pseudokodin dhe programin qe llogarit numrat tek si dhe katroret e tyre.

Ushtrimi 7

- Te ndertohet programi qe llogarit shumen e n numrave te pare nga seria $1+9+25+\dots+\dots$

Ushtrimi 8

- Te percaktohet me i madhi ndermjet 2 numrave te dhene nga perduruesi. Fillimisht te ndertoht pseudokodi e pastaj programi ne paskal.

Ushtrimi 9

- Te ndertohet nje pseudokod dhe program qe rendit nga me i madhe deri tek me i vogli tre numrat e dhene nga perdoruesi.

