

# Символен тип данни



# Символен тип данни

□ деклариране на променливи:

**var** *име*: **char**;

□ пример: **var** a, b: **char**;

□ заемано място в паметта: 1 В

□ **ASCII** таблица: таблица от 255 символа и техният пореден номер, наречен **ASCII код**

# Символни константи

Символните константи се ограждат с апострофи. Биват два вида:

□ **графични:** имат графично представяне. Това са буквите, цифрите и другите знаци. Например 'B', '4', '@', ''

□ **управляващи:** имат специално значение:

- #7 или ^G – звуков сигнал
- #8 – клавиш Backspace, изтрива предния символ
- #9 – табулация
- #13 или ^M – нов ред, клавиш Enter

# Операции над символни данни

- Намиране на ASCII кода на символ:  
`Ord(СИМВОЛ)`
- Намиране на символ по неговия ASCII код:  
`Chr(ASCII код)`
- Намиране на предишен символ:  
`Pred(СИМВОЛ)`
- Намиране на следващ символ:  
`Succ(СИМВОЛ)`
- Пример:  
`WriteLn(Chr(65), Ord('A'), Pred('C'), Succ('A'));`

# Операции над символни данни

- ▣ **Операции за сравнение:** извършват се над ASCII кода на символите

```
WriteLn('A' < 'B');
```

```
WriteLn('A' = 'a');
```

# Задачи

1. Да се изведат текст със звуков сигнал. След натискане на клавиш да се изведе още един текст на два реда.
2. Да се изведе текст в центъра на екрана. След натискане на клавиш текста да изчезне.
3. Да се въведе символ и да се изведе TRUE ако е буква (главна или малка) и FALSE, ако не е.
4. Да се въведе символ и да се изведе ASCII кода му
5. Да се въведе буква и да се изведе поредния и номер в азбуката.
6. Да се въведе символ и да се изведе голямо усхинато лице, изрисувано с въведения символ.

Край

