## ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ και ΣΤΑΘΕΡΕΣ





Κάθε μεταβλητή έχει έναν τύπο δεδομένων ανάλογα με το είδος των δεδομένων που θέλουμε να αποθηκεύσουμε σε αυτήν.

Οι τύποι δεδομένων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στην ψευδογλώσσα είναι οι ακόλουθοι:

Τύπος Δεδομένων	Επεξήγηση	Σύνταξη
INTEGER	Ακέραιος αριθμός	(Ονομα-Μεταβλητής): INTEGER;
REAL	Πραγματικός αριθμός	(Ονομα-Μεταβλητής): REAL;
CHAR	Χαρακτήρας	(Ονομα-Μεταβλητής): CHAR;
BOOLEAN	Δυαδικός αριθμός	(Όνομα-Μεταβλητής): BOOLEAN;
ARRAY	Πίνακας δεδομένων	Περιγράφεται σε επόμενη ενότητα
LIST	Λίστα	Περιγράφεται σε επόμενη ενότητα
POINTER	Δείκτης	Περιγράφεται σε επόμενη ενότητα

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ δήλωσης μεταβλητών:

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

X: REAL;

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

X,Y: REAL;

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

X: REAL;

Y: REAL;

Χρησιμοποιούμε σταθερές, για μεταβλητές που δεν πρόκειται να αλλάξουν κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του προγράμματος (η δήλωση γίνεται ακριβώς πριν το τμήμα δεδομένων)

ΣΤΑΘΕΡΕΣ

PI=3.141592654;

ΔΕΔΟΜΕΝΑ.



Το εργαλείο που αποθηκεύει στο κουτί μιας μεταβλητής μία συγκεκριμένη τιμή, είναι ο τελεστής εκχώρησης (ή τελεστής καταχώρισης) :=

Για παράδειγμα η εντολή:

$$X := 5;$$

Αποθηκεύει στην μεταβλητή Χ την τιμή 5.



## Συντακτικό:

## METABΛΗΤΗ := (ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ)

Στα αριστερά έχει πάντα μία μεταβλητή (στην οποία θα γίνει η αποθήκευση)

Στα δεξιά ο υπολογισμός μπορεί να είναι

Μία σταθερά (οπότε και αποθηκεύεται η τιμή της σταθεράς)

$$X := 5;$$

Αποτέλεσμα: Το Χ έχει την τιμή 5

Μία αριθμητική πράξη (πρώτα γίνεται η πράξη και έπειτα αποθηκεύεται το αποτέλεσμα)

$$X := 7 + 2;$$

Αποτέλεσμα: Το Χ έχει την τιμή 9

Μία πράξη που ενσωματώνει μεταβλητές (πρώτα αντικαθίσταται η τιμή των μεταβλητών στα δεξιά με την τιμή τους, γίνεται η πράξη και έπειτα αποθηκεύεται το αποτέλεσμα)

$$X := Y + 2;$$

Αποτέλεσμα: (π.χ. αν το Y=2) Το Χ έχει την τιμή 4

Το αποτέλεσμα της κλήσης μιας συνάρτησης (θα το δούμε σε επόμενο μάθημα)

Αποτέλεσμα: Το Χ έχει την τιμή 2