

Algumas das estruturas de dados mais comuns em Pascal incluem:

Arrays: Os arrays são estruturas de dados que permitem armazenar múltiplos elementos do mesmo tipo sob um único nome. Os arrays em Pascal podem ser unidimensionais, bidimensionais ou multidimensionais.

Registros (Records): Registros são estruturas de dados que permitem agrupar diferentes tipos de dados relacionados sob um único nome. Cada campo do registro pode ser de um tipo diferente.

Listas Encadeadas (Linked Lists): Embora não sejam uma estrutura de dados pré-definida na linguagem Pascal, é possível implementar listas encadeadas usando ponteiros para registros.

Filas (Queues) e Pilhas (Stacks): Assim como as listas encadeadas, filas e pilhas não são estruturas de dados pré-definidas em Pascal, mas podem ser implementadas usando registros e ponteiros.

Conjuntos (Sets): Conjuntos são coleções de elementos únicos, semelhantes aos conjuntos matemáticos. Pascal fornece tipos de dados de conjunto que permitem realizar operações de conjunto, como união, interseção e diferença.

Arquivos (Files): Pascal oferece suporte para manipulação de arquivos, permitindo a leitura e escrita de dados em arquivos externos.

Embora Pascal possua essas estruturas de dados pré-definidas, também é possível criar estruturas de dados personalizadas utilizando registros e ponteiros, permitindo uma flexibilidade adicional na manipulação de dados.

==

Em Pascal, o valor de retorno de uma função não é especificado usando a palavra-chave *return* como em C ou C++. Em vez disso, o valor de retorno é atribuído diretamente ao nome da função, semelhante à atribuição de valores a variáveis.

=====

Rotinas de arquivo em Pascal:

Assign: Associa uma variável de arquivo (no caso, arquivo) a um arquivo físico.

Rewrite: Abre o arquivo especificado para gravação. Se o arquivo já existir, seu conteúdo será apagado.

Close: Fecha o arquivo associado à variável de arquivo.

Reset: Abre o arquivo especificado para leitura.

Eof: Função que retorna True quando o final do arquivo é atingido.

ReadLn: Lê uma linha do arquivo.

WriteLn: Escreve uma linha no arquivo ou exibe na tela.