

2.1 Integer, string típusú változók

Ha a programunk futtatása alatt tárolni szeretnénk valamilyen adatokat egy bizonyos ideig, akkor változókra lesz szükségünk. Mielőtt azonban bármilyen változót használni szeretnénk, azt a program elején fel kell sorolnunk (deklarálnunk kell) és meg kell határoznunk, hogy minek a tárolására fogjuk használni az adott változót – egész számnak vagy szövegnek. Ez szerint két adattípussal ismerkedünk most meg.

Az **integer** típusú változókban **egész számok** tárolhatunk, tehát az ilyen típusú változóink értéke egész szám lehet. Az ilyen változó -32768 -tól 32767 -ig vehet fel értékeket.

A **string** típusú változó **szöveg** tárolására alkalmas, tehát az ilyen típusú változó értéke bármilyen szöveg lehet, melynek azonban a hossza nem lehet több mint 255 karakter.

Feladat: Készítsünk hasonló programot a téglalap kerületének és területének kiszámítására. Feltételezzük, hogy itt is a téglalap oldalainak hossza egész szám.

Megoldás: A programban két értéket fogunk beolvasni: a téglalap a és b oldalának a hosszát, majd ezekből számoljuk ki a kerületet és a területet a matematikából jól ismert képletek segítségével. Egy helyes megoldás a feladatra:

```
program Pelda11;
var a,b:integer;
begin
  writeln('Kerem a teglalap mereteit. ');
  write('a = ');
  readln(a);
  write('b = ');
  readln(b);
  writeln('A teglalap kerulete, k = ', 2*a+2*b);
  writeln('A teglalap terulete, T = ', a*b);
end.
```