

Podstawowe polecenia w języku Pascal

Słowa kluczowe/ instrukcje/procedury	Opis	Uwagi
<code>program nazwa _ programu;</code>	słowo kluczowe <code>program</code> , rozpoczynające nagłówek programu	Po słowie <code>program</code> występuje nazwa programu.
<code>begin</code> ciąg instrukcji; <code>end;</code> lub <code>begin</code> ciąg instrukcji; <code>end.</code>	instrukcja złożona	Może wystąpić w programie wiele razy. Grupuje ciąg instrukcji, tworząc zamiast nich jedną. Stosuje się ją wówczas, gdy składnia języka wymaga użycia jednej instrukcji, np. w instrukcji pętli. Rozpoczyna i kończy blok główny programu. Za słowem kluczowym begin nie stawia się średnika; natomiast kropką kończy się tylko jedno (ostatnie) end , pozostałe zaś średnikiem.
<code>var lista zmiennych: opis _ typu;</code>	słowo kluczowe var rozpoczynające deklarację zmiennych	Może wystąpić kilka nazw zmiennych oddzielonych przecinkiem. <i>Opis_typu</i> określa zbiór wartości przyjmowanych przez zmienne, np. liczby rzeczywiste, całkowite, naturalne, znaki.
<code>Write(lista argumentów);</code> lub <code>Writeln(lista argumentów);</code>	procedura wyprowadzania wyników na standardowe wyjście, np. na ekran monitora	Argumentem może być tekst, wyrażenie arytmetyczne lub zmienna – oddzielone przecinkami. Wyrażenie najpierw zostanie obliczone, a następnie zostanie wyprowadzona jego wartość. Wpisujemy je w nawiasach. Procedura <code>writeln</code> różni się tym od <code>write</code> , że po wykonaniu procedury <code>writeln</code> następuje przejście do nowego wiersza.

<code>Read(lista zmiennych);</code> lub <code>Readln(lista zmiennych);</code>	procedura wprowadzania (czytania) danych ze standardowego wejścia, np. z klawiatury	Może wystąpić kilka nazw zmiennych oddzielonych przecinkami. Wpisujemy je w nawiasach.
<code>Nazwa_zmiennej := wyrażenie;</code>	instrukcja przypisania	Zmiennej po stronie lewej zostanie przypisana wartość wyrażenia obliczona po stronie prawej. Wartość wyrażenia musi być zgodna z typem zmiennej, np. do zmiennej typu całkowitego nie można przypisać wartości rzeczywistej.
<code>if wyrażenie_logiczne then instrukcja1 else instrukcja2;</code> lub <code>if wyrażenie_logiczne then instrukcja1;</code>	instrukcja warunkowa	<i>Wyrażenie_logiczne</i> może być warunkiem logicznym prostym lub złożonym. Jako <i>instrukcja1</i> i <i>instrukcja2</i> mogą wystąpić również instrukcje warunkowe lub instrukcja złożona begin..end .
<code>case wyrażenie of etykieta1: instrukcja1; etykieta2: instrukcja2; ... else instrukcja3; {opcjonalnie} end;</code>	instrukcja wyboru case	<i>Wyrażenie</i> musi być typu porządkowego, a <i>etykieta</i> – stałą, określającą konkretną wartość. Po dwukropku może wystąpić jedna instrukcja lub instrukcja złożona. Obliczana jest wartość wyrażenia, po czym, zależnie od tego, której etykietcie będzie równa, zostanie wykonana dana <i>instrukcja</i> . Jeśli wynikiem wyrażenia nie będzie żadna z wartości podanych w <i>etykietach</i> , zostanie wykonana <i>instrukcja</i> znajdująca się po opcjonalnym słowie else . Jeśli nie ma tego słowa, program przejdzie do następnej instrukcji po case . Instrukcja wyboru kończy się słowem kluczowym end .
<code>for zmienna := w1 to w2 do instrukcja;</code> lub <code>for zmienna := w1 downto w2 do instrukcja;</code>	instrukcja iteracyjna (pętli) for	<i>Zmienna</i> jest tzw. zmienną sterującą w pętli. Jako instrukcja może wystąpić również instrukcja pętli lub instrukcja złożona begin..end .

<pre>while warunek do instrukcja;</pre>	instrukcja iteracyjna (pętli) while..do	<p>Najpierw sprawdzany jest <i>warunek</i>; jeśli jest on spełniony, to wykonywana jest <i>instrukcja</i>. Wewnątrz bloku instrukcji powinna być zawsze umieszczona instrukcja, która zmienia wartość warunku – w przeciwnym wypadku pętla nigdy się nie zakończy. W szczególnej sytuacji, gdy warunek od razu jest niespełniony, <i>instrukcja</i> może w ogóle nie zostać wykonana. <i>Instrukcja</i> może być pojedyncza lub złożona.</p>
<pre>repeat ciąg instrukcji; until warunek;</pre>	instrukcja iteracyjna (pętli) repeat..until	<p><i>Warunek</i> jest sprawdzany po wykonaniu <i>instrukcji</i>, więc instrukcja (instrukcje) wewnątrz pętli zostanie wykonana przynajmniej raz, niezależnie od wartości początkowej warunku. Instrukcje występujące wewnątrz pętli repeat są powtarzane, dopóki <i>warunek</i> pozostaje niespełniony. Gdy warunek zostanie spełniony, nastąpi wyjście z pętli.</p>