

Как навести порядок в сложной программе?

Как в Древнем Риме:

DIVIDE ET IMPERA = РАЗДЕЛИ И УПРАВЛЯЙ

[по-латински: дивидэ эт импэра]

Первое средство -- **процедура**. Это

- правильно упакованный **набор команд**
- у которого есть **имя**
- по этому имени его можно вызывать **целиком**.

Простейшая процедура имеет примерно такой вид:

```
PROCEDURE Окно; (* здесь задается имя: Окно или Доска или Ку2... *)  
  VAR  
  BEGIN  
    (* здесь стоят команды -- сколько угодно, хоть тысяча *)  
  END Окно; (* здесь имя повторяется -- отделено пробелом от END *)
```

Процедур может быть сколько угодно, они пишутся одна за другой (Крыша, Корпус, Окно, Дверь, Доска, Забор).

Как печатать процедуру:

- сначала р, F5 (р-латинская, на клавише вверху справа),
- потом набить имя,
- повторить имя в конце,

Как вызывать процедуру: как другую команду: Окно;

Чтобы процедура вызвалась, ее описание должно стоять впереди по тексту, иначе вызов получит черный квадрат.

Можно вызывать одну свою процедуру (Дощечка) в другой (Забор).

Важно: для каждой процедуры четко понять:

- как должна стоять черепашка **перед** началом процедуры (**предусловие**)
- как она будет стоять **после** завершения процедуры (**постусловие**)

Ключевые слова = которые у нас заглавными латинскими буквами.

Их смысл:

PROCEDURE = процедура.

VAR [вар] = сокращение от **variables**=переменные (важно, но не сейчас).

BEGIN [бегин] = начать.

END [энд] = закончить.