

## Konštanty a ich využitie

Konštanta je hodnota, ktorá má svoje meno a hodnotu. Hodnota konštanty sa počas behu programu nemení! Na začiatku programu pred príkazom **begin** sa musí deklarovat' (definovať).

**const** *názov\_konštanty* = *hodnota*;                      napr.: const MaxCislo = 100;

V programe namiesto čísla 100 použijeme konštantu MaxCislo. Výhoda je taká, že pri zmene hodnoty konštanty, stačí urobiť zmenu iba v deklarácii a nie na všetkých miestach programu, kde je táto konštanta použitá.

### Príklad 1:

Zostavte program, ktorý načíta tri celé čísla a vypíše výsledky po delení číslom 7. Koľko zmien by ste potrebovali v programe urobiť, keby ste mali čísla deliť číslom 19? Koľko zmien by ste potrebovali v programe urobiť, keby ste v programe nepoužili konštantu?

### Riešenie:

```
uses Crt;
const DELITEL=7;
var a,b,c:integer;
    p:real;
begin
  write('Zadaj tri cele cisla: ');
  readln(a,b,c);
  p:=a/DELITEL;
  writeln(a,' : ',DELITEL, ' = ',p:4:2);
  p:=b/DELITEL;
  writeln(b,' : ',DELITEL, ' = ',p:4:2);
  p:=c/DELITEL;
  writeln(c,' : ',DELITEL, ' = ',p:4:2);
  readln;
end.
```