

- **Strukturieren von Programmen: Units**

- Datentypen: Unterbereichstypen
- Übung 7: Bitmap-Dateien

1. Schritt: Gliederung des Quellcodes

Einem Programm können wir Struktur verleihen, indem wir es in *Prozeduren* gliedern, von denen jede eine spezielle *Aufgabe* innerhalb des Programms übernimmt.

2. Schritt: Import von Objektcode

Die Struktur eines Programms können wir ergänzen, indem wir bereits kompilierte Prozeduren in den Objektcode des Programms *importieren*.

Import von Objektcode aus einer "Unit"

```
program xyz;  
uses math;  
var  
  alpha: integer;  
  sinalpha: real;  
  
begin { main }  
  . . .  
  read(alpha);  
  sinalpha:= sin(alpha);  
  write('Sinus von ',alpha,': ');  
  . . .
```

← Diese Anweisung sagt dem Compiler, dass alle in der Unit "Math" deklarierten Prozeduren dem Programm zur Verfügung stehen sollen.