- Ты загрустила? - огорчился Рыцарь. - Давай я спою тебе в утешение песню.

- А она очень длинная? - спросила Алиса. (В этот день она слышала столько стихов!)

- Она длинная, - ответил Рыцарь, - но очень, очень красивая! Когда я ее пою, все рыдают или...

- Или что? - спросила Алиса, не понимая, почему Рыцарь вдруг остановился.

- Или... не рыдают. **Заглавие** этой песни **называется** *"Пуговки для сюртуков"*.

- Вы хотите сказать - песня так называется? - спросила Алиса, стараясь заинтересоваться песней.

- Нет, ты не понимаешь, - ответил нетерпеливо Рыцарь. - Это заглавие так называется. А **песня** **называется** *"Древний старичок"*.

- Мне надо было спросить: это у песни такое заглавие? - поправилась Алиса.

- Да нет! **Заглавие** совсем другое. *"С горем пополам!"* Но это она только так называется!

- А песня эта **какая**? - спросила Алиса в полной растерянности.

- Я как раз собирался тебе об этом сказать. *"Сидящий на стене"*! Вот какая это песня! Музыка собственного изобретения!

Необходимо описать структуры данных (включая названия записей и их полей), имена переменных, имеющих соответствующий тип, значения переменных (всех полей).

Правильно выполненная работа – оценка «5».

**Разбор задания**

1. Песни бывают разные и их обычно разделяют на категории (классы), а потому вопрос «***какая*** это песня» следует понимать «к какому классу она относится». Из текста понятно, что на вопрос «какая это песня» Рыцарь отвечает «Сидящий на стене» - это будет название класса.
2. Структура песни подразумевает следующие компоненты (поля):
   1. Заглавие
   2. Музыка
   3. Текст
   4. Автор музыки
   5. Автор текста

Каждый из этих компонентов при описании класса должен иметь имя (название поля). По тексту понятно, что поле Заглавие имеет имя "Пуговки для сюртуков".

Остальные поля структуры имеют имена, которые не озвучены в тексте, а потому любые. Остановимся на типе данных для каждого поля.

a.**Заглавие** имеет строковый тип (**String**), поскольку ему нужно будет присвоить значение *"С горем пополам!"*

b. Полям **Автор текста** и **Автор музыки** будут присвоены значения «Рыцарь», то есть здесь опять строковый тип данных **String**

c. Поле **Текст** относится к тексту песни, которая по утверждению Рыцаря, «длинная», а значит текст лучше всего хранить в текстовом файле, тогда поле имеет тип **Text**

d. Формат хранения музыки неизвестен, но, очевидно, это тоже файл, а потому для поля **Музыка** следует выбрать тип нетипизированного файла, то есть **File**

1. Название песни - имя переменной, которой соответствует данная песня, то есть нужно ввести в программе переменную *"Древний старичок",* установив ей тип *"Сидящий на стене"*
2. Теперь остается присвоить известные по тексту «Алисы» значения для всех полей:

**Var Древний\_старичок:= New Сидящий\_на\_стене;**

**Древний\_старичок.Пуговки\_для\_сюртуков:=** *‘С горем пополам!’;*

**Древний\_старичок.Автор\_музыки:=** *‘Рыцарь’;*

**Древний\_старичок.Автор\_текста:=** *‘Рыцарь’;*

**Древний\_старичок.Текст:= OpenRead(‘Pesnya.txt’);**