

Creación de Turbo Pascal Units

- Concepto de unidad

Una unidad es un conjunto de constantes, tipo de datos variables, procedimientos y funciones. Cada unidad es como un programa independiente Pascal o una librería de declaraciones que se pueden poner en un programa y que permitan que este se pueda dividir y compilar independientemente. Una unidad puede utilizar otras unidades y posee una parte que puede contener instrucciones de inicialización .

- Estructura de una unidad

Una unidad esta dividida en 3 partes :

- Interfase
- Implementación
- Inicialización

Formato

```
Unit <identificador>
Interface
Uses <lista de unidades>      {opcional}
{declaraciones publicas de objetos exportados}
implementation
{declaraciones privadas}
{definición de procedimientos y funciones}
begin
{codigo de inicializacion}
end
```

La cabecera de la unidad comienza con una palabra reservada *unit* seguida por el nombre de la unidad (el identificador puede tener de 1 a 8 caracteres mas 1 punto y una extensión tal como PAS). La siguiente palabra es *interface* que señala el comienzo de la sección interface de la unidad, que es la sección visible a otras unidades o programas que utilicen estas unidades. Una unidad puede utilizar otras unidades siempre y cuando se incluyan en la cláusula *uses* que aparece inmediatamente después de la palabra *interface*

Unit demo1;

Interface

Procedure intercambio(var i,j:integer);

Function máximo (i,j:integer);

Implementacion

Procedure intercambio;

Var

Aux : integer;

Begin

Aux := i;

i := j;

j := i;

End;

Function maximo;

Begin

If i > j

Then maximo := i;

Else maximo := j;

end ;

end.

Program prueba;

Uses

Demo1;

Var

x,y : integer;

begin

write('introducir 2 numeros enteros');

readln(x ,y);

intercambio(x , y);

writeln(x,' ',y);

writeln('el valor máximo es ', máximo (x , y));

end.