Bài 1 – MÁY TÍNH VÀ CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

1. Con người ra lệnh cho máy tính như thế nào:

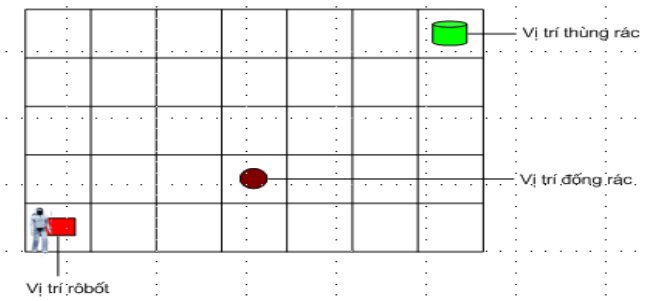
- Con người điều khiển máy tính thông qua lệnh. Vd: bật/tắt máy tính, sao chép, di chuyển, …

- Để chỉ dẫn máy tính thực hiện một công việc nào đó, con người **đưa cho máy tính một hoặc nhiều lệnh**, máy tính sẽ **lần lượt thực hiện** các lệnh này theo **đúng thứ tự** nhận được.

2. Ví dụ: Rô-bôt nhặt rác

Các lệnh để Rô-bốt hoàn thành công việc nhặt rác:

1. Tiến 3 bước;
2. Quay trái, tiến 1 bước;
3. Nhặt rác;
4. Quay phải, tiến 3 bước;
5. Quay trái, tiến 3 bước;
6. Bỏ rác vào thùng;



3. Viết chương trình – ra lệnh cho máy tính làm việc:

- **Chương trình máy tính:** là một dãy các lệnh mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được.

- **Viết chương trình** là hướng dẫn máy tính thực hiện các công việc hay giải một bài toán cụ thể.

4. Chương trình và ngôn ngữ lập trình:

- **Ngôn ngữ máy:** là một loại ngôn ngữ mà mọi chỉ thị đều được biểu diễn bằng các con số 0 và 1 (dãy bit).

- **Ngôn ngữ lập trình**: là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính.

  VD: Pascal, C, C++, Java, Basic, …

- **Chương trình dịch:** là chương trình dùng để dịch những chương trình viết bằng ngôn ngữ lập trình sang ngôn ngữ máy.

- **Việc tạo ra chương trình máy tính gồm hai bước:**

  + Viết chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.

  + Dịch chương trình thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được.

- **Môi trường lập trình:** Chương trình soạn thảo, chương trình dịch, các công cụ trợ giúp tìm kiếm, sửa lỗi và thực hiện chương trình được kết hợp vào một phần mềm gọi là môi trường lập trình.

Ví dụ với ngôn ngữ Pascal thì có 2 môi trường lập trình là Turbo Pascal và Free Pascal.

5. Dặn dò:

- Học bài
- Đọc trước Bài 2: LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH