

TÊN BÀI DẠY: BÀI TẬP
MÔN TIN HỌC LỚP 8
THỜI GIAN: 2 TIẾT

Câu hỏi:

- 1. Cú pháp khai báo biến mảng kiểu số nguyên và số thực trong Pascal có dạng như thế nào?**
- 2. Tham chiếu tới phần tử của mảng được xác định như thế nào? Cho ví dụ?**
- 3. Kiểu dữ liệu của biến mảng trong Pascal là kiểu dữ liệu gì?**
- 4. Hãy cho biết với mỗi đoạn lệnh sau, chương trình thực hiện bao nhiêu vòng lặp và giá trị cuối cùng của S bằng bao nhiêu?**
 - a) S:=0; For i:=1 to 5 do S:=S-2;**
 - b) S:=2; For i:=0 to 3 do S:=S+1;**
 - c) S:=1; While S<4 do S:=S+1;**
 - d) S:=0; While S<=9 do S:=S+3;**
- 5. Cho khai báo biến mảng như sau:**
Var A: array[1..30] of real;
Hãy cho biết:
 - a) Tên mảng là gì?**
 - b) Mảng gồm bao nhiêu phần tử ? Kiểu dữ liệu của mảng là gì ?**
 - c) Phần tử đầu tiên và cuối cùng của mảng có kiểu dữ liệu gì ?**
- 6. Viết chương trình nhập N số nguyên (gồm số nguyên dương và số nguyên âm) từ bàn phím và in ra màn hình số các số lớn hơn 0.**

Trả lời:

- 1. Cú pháp:**
Var <tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of integer;
Var<tên biến mảng> : array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of real;
Trong đó chỉ số đầu không lớn hơn chỉ số cuối.
- 2. <tên biến mảng>[chỉ số]**
Ví dụ: tham chiếu đến phần tử thứ 6 của mảng A: A[6]
- 3. Kiểu dữ liệu của biến mảng trong Pascal có thể là kiểu dữ liệu bất kì: kiểu dữ liệu số nguyên, số thực, kiểu xâu...**
- 4. a) 5 vòng lặp, S=-10**
b) 4 vòng lặp, S=6
c) 3 vòng lặp, S=4
d) 4 vòng lặp, S=12
- 5. a) A**
b) 30 phần tử, kiểu số thực

c) số thực

6. Program in_ra;

Uses crt;

Var

 N, i: integer;

 A: array[1..100] of integer;

Begin

 Clrscr;

 Write('nhap n:'); readln(n);

 For i:=1 to n do

 Begin write('a[',i,']='); readln(a[i]); end;

 For i:=1 to n do

 If a[i]>0 then write(a[i]:3);

 End.