

Tài liệu học tập tuần 2 : 13/09 -> 18/09/2021

Lớp 8

Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình

1/ Ngôn ngữ lập trình gồm những gì?

a) Bảng chữ cái

- Bảng chữ cái là tập các kí tự (*qui định trong bảng chữ cái*) được dùng để viết chương trình.

b) Quy tắc

- Mỗi câu lệnh trong chương trình gồm các từ và các kí hiệu được viết theo một quy tắc nhất định. Các quy tắc này quy định cách viết các từ và thứ tự của chúng

- *Tóm lại:* về cơ bản NNLT gồm bảng chữ cái và các quy tắc để viết các câu lệnh có ý nghĩa xác định, cách bố trí các câu lệnh... sao cho có thể tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.

2/ Từ khóa và tên

a) Từ khóa:

- Là từ dành riêng.

- Được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa riêng xác định, người lập trình không được dùng với ý nghĩa khác.

Ví dụ: Trong Pascal: program, uses, const, type, var, begin, end..

b) Tên :

- Tên chuẩn : Được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa nhất định, người lập trình có thể định nghĩa lại để dùng với ý nghĩa khác.

Ví dụ: Trong Pascal: abs, sqr, sqrt, interger, real, byte.

- Tên do người lập trình đặt :
 - + Được dùng với ý nghĩa riêng của người lập trình.
 - + Được khai báo trước khi sử dụng.
 - + Không được trùng với tên dành riêng.

Ví dụ: Delta, CT_Vidu, ...

Quy tắc đặt tên trong NNLT Pascal :

- Gồm chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới.
- Bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới.
- Một dãy liên tiếp không quá 127 kí tự.
- Không phân biệt chữ hoa, chữ thường trong tên.
- Không được trùng với từ khóa.

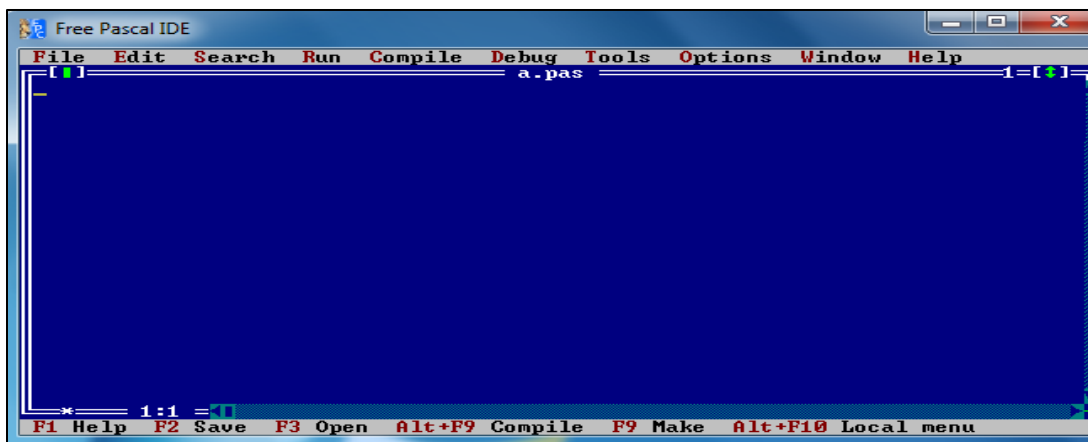
3/ Cấu trúc chung của chương trình

- Một chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình có 2 phần :
 - + Phần khai báo :
 - Khai báo tên chương trình;
 - Khai báo các thư viện;
 - Khai báo biến;

- + Phần thân chương trình:
- Gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện
Begin
 [<dãy lệnh>]
End.

4/ Ví dụ về ngôn ngữ lập trình.

- Màn hình làm việc của free pascal:



- Các tổ hợp phím trong chương trình:
 - + Alt + F9 : Dịch chương trình
 - + Alt + F5 : Dừng màn hình xem kết quả
 - + Ctrl + F9 : Chạy chương trình

