

Bài thực hành 3. KHAI BÁO VÀ SỬ DỤNG BIẾN**1. Viết chương trình Pascal có khai báo và sử dụng biến**

Bài tập 1.

a) Viết chương trình

```
program Tinh_tien;  
uses crt;  
var  
    soluong: integer;  
    dongia, thanhtien: real;  
    thongbao: string;  
const phi=10000;  
begin  
    clrscr;  
    thongbao:='Tong so tien phai thanh toan : ';  
    {Nhap don gia va so luong hang}  
    write('Don gia = '); readln(dongia);  
    write('So luong=');  
    readln(so luong);  
    thanhtien:= soluong*dongia+phi;  
    (*In ra so tien phai tra*)  
    writeln(thongbao,thanhtien:10:2);  
    readln  
end.
```

b) Lưu chương trình với tên TINHTIEN.PAS.

c) Chạy chương trình với các bộ dữ liệu (đơn giá và số lượng) như sau (1000, 20), (3500, 200), (18500, 123).

d) Chạy chương trình với bộ dữ liệu (1, 35000).

2. Thực hành việc viết một chương trình cụ thể.

Bài 2: Viết chương trình nhập các số nguyên x và y, in giá trị của x và y ra màn hình. Sau đó hoán đổi các giá trị của x và y rồi in ra màn hình giá trị của x và y.

```
Program hoan_doi;  
Var x,y,z: Integer;  
Begin  
    Read(x,y);  
    Writeln(x,' ',y);  
    z:=x;  
    x:=y;  
    y:=z;  
    Writeln(x,' ',y);  
    Readln;  
End.
```

Kiểm tra bài làm các nhóm

Chương trình tham khảo đầy đủ:

```
Program hoan_doi;
```

```
Uses crt;  
Var x,y,z: Integer;  
Begin  
  Clrscr;  
    Write('Nhap x= ');  
    Readln(x);  
    Write('Nhap y= ');  
    Readln(y);  
    Writeln('x=',x);  
    Writeln('y=',y);  
    z:=x;  
    x:=y;  
    y:=z;  
    Writeln('x=',x);  
    Writeln('y=',y);  
    Readln;  
End.
```