

ÔN TẬP**1. Ôn lại một số kiến thức đã học:**

- Biến dùng để đặt tên cho một vùng của bộ nhớ máy tính. Biến lưu trữ dữ liệu (giá trị). Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- Trước khi sử dụng biến phải khai báo theo dạng sau :

Var <tên biến> : <kiểu của biến>;

- Các thao tác có thể thực hiện với biến là gán giá trị cho biến hoặc nhập giá trị cho biến và tính toán với giá trị của biến.

- Lệnh gán có dạng:

<Tên biến> := <biểu thức giá trị>;

- Lệnh nhập giá trị cho biến:

Readln(tên biến);

- Lệnh in giá trị cho biến : **Write(tên biến);**

hoặc **Writeln(tên biến);**

2. Bài tập:*** Bài tập 1:**

Hãy chỉ ra lỗi và sửa lỗi trong chương trình sau :

```
Const pi:=3.1416;
```

```
Var cv,dt:integer
```

```
    R:real;
```

```
Begin
```

```
    Clrscr;
```

```
    R=5.5
```

```
    Cv=2*pi*r;
```

```
    Dt=pi*r*r;
```

```
    Writeln('Chu vi la:= cv');
```

```
    Writeln('Dien tích la:=dt');
```

```
Readln
```

```
End.
```

*** Bài tập 2:**

Viết chương trình tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h (a và h là các số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím).

*** Bài tập 3**

- Các câu lệnh Pascal sau đây được viết đúng hay sai?

- a) If $x:=7$ then $a = b$;
- b) IF $x > 5$; then $a:=b$;
- c) IF $x > 5$ then $a:= b$; $m:=n$;
- d) IF $x > 5$ then $a:=b$; else $m:=n$;

*** Bài tập 4**

- Sau mỗi câu lệnh sau đây

- a) IF $(45 \bmod 3) = 0$ then

$X:= X + 1$;

- b) IF $x > 10$ then

$X:= X + 1$;

Giá trị của biến X là bao nhiêu, nếu trước đó giá trị của X bằng 5?

*** Bài tập 5**

- Viết chương trình kiểm tra số nguyên dương A nhập từ bàn phím là số chẵn hay số lẻ.