

NỘI DUNG ÔN TẬP TIN HỌC 8

A. LÝ THUYẾT

1. Quy tắc đặt tên trong Pascal

- Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau. (Mỗi biến đặt tên khác nhau)
- Tên không trùng với từ khóa.
- Tên không bắt đầu bằng chữ số.
- Tên không chứa khoảng trắng, kí tự nối (gạch ngang), có thể sử dụng dấu gạch dưới (sử dụng phím shift).

2. Các kiểu dữ liệu cơ bản

Kiểu dữ liệu	Tên kiểu	Phạm vi giá trị
Số nguyên	Byte	0 → 255
	Integer	-32768 → 32767
Số thực	Real	$1,5 \times 10^{-45} \rightarrow 3,4 \times 10^{38}$ và số 0
Chuỗi	Char	1 kí tự
	String	255 kí tự

3. Sử dụng BIẾN và HẰNG trong chương trình

a) Cú pháp khai báo biến:

VAR tên biến : tên kiểu dữ liệu ;

Lưu ý:

- Các biến cùng kiểu dữ liệu thì ghi liên tiếp trên 1 dòng.
- Từ khóa khai báo biến là **VAR**
- Phải khai báo biến trong phần khai báo (trên Begin...End)

b) Cú pháp lệnh gán:

tên biến := biểu thức ;

Lưu ý:

- Biểu thức có thể là giá trị cụ thể (số, chuỗi kí tự...), hoặc tên biến khác, hoặc một biểu thức tính toán.

c) Cú pháp khai báo hằng:

CONST tên hằng = giá trị ;

Lưu ý:

- Khi khai báo phải đưa giá trị cụ thể cho hằng.
- Từ khóa khai báo hằng là **CONST**
- Phải khai báo hằng trong phần khai báo (trên Begin...End)

d) Thao tác nhập giá trị từ bên ngoài vào biến

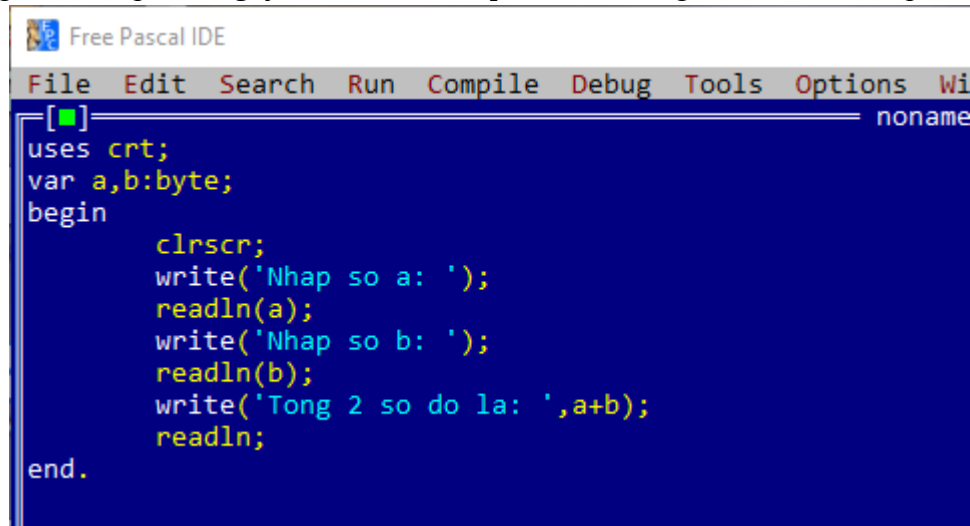
**Write('nội dung yêu cầu') ;
Readln(tên biến) ;**

e) Thao tác in giá trị từ biến ra màn hình kết quả

Write/writeln(tên biến) ;

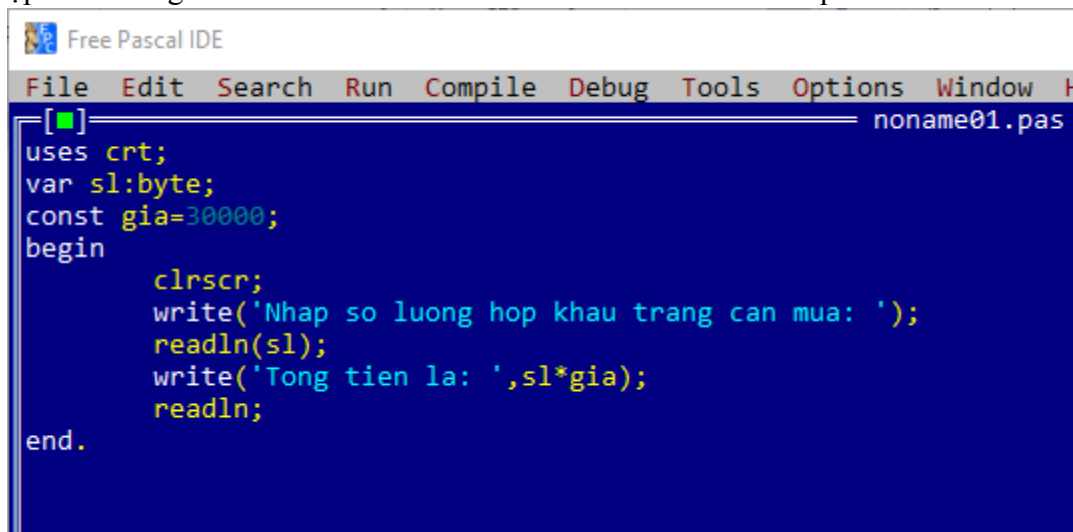
B. BÀI TẬP

1. Viết chương trình nhập 2 số nguyên a và b từ bàn phím. Tính tổng hai số và in kết quả ra màn hình.



```
Free Pascal IDE
File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Wi
[■] noname
uses crt;
var a,b:byte;
begin
    clrscr;
    write('Nhap so a: ');
    readln(a);
    write('Nhap so b: ');
    readln(b);
    write('Tong 2 so do la: ',a+b);
    readln;
end.
```

2. Viết chương trình nhập vào chiều dài và chiều rộng của hình chữ nhật là các số nguyên. Tính chu vi và diện tích của hình chữ nhật đó và in ra màn hình kết quả.
3. Viết chương trình nhập vào độ dài của 2 cạnh đáy hình thang và chiều cao hình thang. Tính diện tích hình thang và in kết quả ra màn hình.
4. Viết chương trình nhập vào độ dài cạnh a. Tính chu vi và diện tích hình vuông và in kết quả ra màn hình.
5. Viết chương trình nhập vào độ dài cạnh đáy và chiều cao của hình tam giác. Tính chu vi và diện tích hình tam giác đó và in kết quả ra màn hình.
6. Viết chương trình tính tiền cho khách hàng như sau: Giá tiền 1 hộp khẩu trang là 30000. Nhập số lượng hộp khẩu trang cần mua. Tính tiền và in số tiền ra màn hình kết quả.



```
Free Pascal IDE
File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window H
[■] noname01.pas
uses crt;
var sl:byte;
const gia=30000;
begin
    clrscr;
    write('Nhap so luong hop khau trang can mua: ');
    readln(sl);
    write('Tong tien la: ',sl*gia);
    readln;
end.
```

7. Viết chương trình nhập bán kính r của hình tròn. Tính chu vi và diện tích hình tròn và in kết quả ra màn hình.
8. Một cửa hàng bán nước rửa tay với giá sỉ là 7000/chai nếu mua chẵn chục; giá 7500/chai nếu mua lẻ. Viết chương trình nhập số chai nước rửa tay cần mua. Tính tiền cho khách và in ra màn hình kết quả.
9. Tách số: Nhập vào số có 3 chữ số, viết chương trình tách ra số hàng trăm, số hàng chục và số hàng đơn vị. In ra màn hình kết quả.
VD: Nhập số 351 → In ra màn hình: Số hàng trăm: 3
Số hàng chục: 5
Số hàng đơn vị: 1
10. Đảo số: Nhập vào số có 2 chữ số, viết chương trình đảo ngược số đó, in kết quả ra màn hình.
VD: Nhập vào số 15 → In ra màn hình số: 51

Mọi thắc mắc Phụ huynh và học sinh có thể liên hệ cô Thảo qua Zalo SĐT: (0968655515) hoặc thầy Thuận (SĐT: 0909981816)
Chúc các em học sinh ôn tập thật tốt.