

BÀI 4: SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH

3) Sử dụng biến trong chương trình

- Các thao tác có thể thực hiện với các biến là:**
 - + Gán giá trị cho biến**
 - + Tính toán với các biến.**

BÀI 4: SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH

3) Sử dụng biến trong chương trình

- *Kiểu dữ liệu của giá trị gán phải trùng với kiểu biến;*
- *Khi đọc gán giá trị mới, giá trị cũ của biến bị xoá;*
- *Có thể gán giá trị cho biến ở bất kì thời điểm nào*
 - ➔ *giá trị của biến có thể thay đổi;*
- *Cách viết lệnh gán có thể khác nhau tùy theo ngôn ngữ lập trình.*

BÀI 4: SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH

3) Sử dụng biến trong chương trình

*** Cú pháp: <tên biến> := <biểu thức>;**

Lệnh gán giá trị và tính toán với các biến trong Pascal

LỆNH TRONG PASCAL	Ý NGHĨA
$X := 12;$	Gán giá trị số 12 vào biến nhớ X .
$X := Y;$	Gán giá trị đã lu trong biến nhớ Y vào biến nhớ X
$X := (a + b) / 2;$	Thực hiện phép toán tính trung bình cộng hai giá trị nằm trong hai biến nhớ a và b . Kết quả gán vào biến nhớ X
$X := X + 1;$	Tăng giá trị của biến nhớ X lên 1 đơn vị, kết quả gán trở lại biến X

BÀI 4: SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH

4) Hằng

- Hằng là đại lượng ***có giá trị không đổi*** trong suốt quá trình thực hiện chương trình.

- Các hằng định trong chương trình cần phải khai báo tần và được gán giá trị ngay khi khai báo.

*** Cú pháp: <tên hằng> = <giá trị>;**

BÀI 4: SỬ DỤNG BIẾN VÀ HẲNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH

4) Hằng

- Việc sử dụng hằng sẽ hiệu quả nếu giá trị của hằng được dùng trong nhiều câu lệnh.
- Muốn thay đổi giá trị của hằng, chỉ cần sửa giá trị của hằng tại nơi khai báo mà không cần dùng câu lệnh thay đổi giá trị hằng trong chương trình.

K = 5	
--------------	--

Lưu ý: Ta có thể vừa khai báo biến, vừa gán giá trị khởi đầu cho biến bằng cách sử dụng cú pháp sau:

Const <tên biến> : <kiểu> = <giá trị>;

Ví dụ: Const x : integer = 5;

(các em sẽ được học phần này kĩ hơn ở tin học 11)



**TIẾT HỌC ĐẾN ĐÂY LÀ KẾT THÚC
HẸN GẶP LẠI CÁC EM HỌC SINH LẦN SAU !**

