

HỌ VÀ TÊN HS:

LỚP:

Tuần

Thời gian:

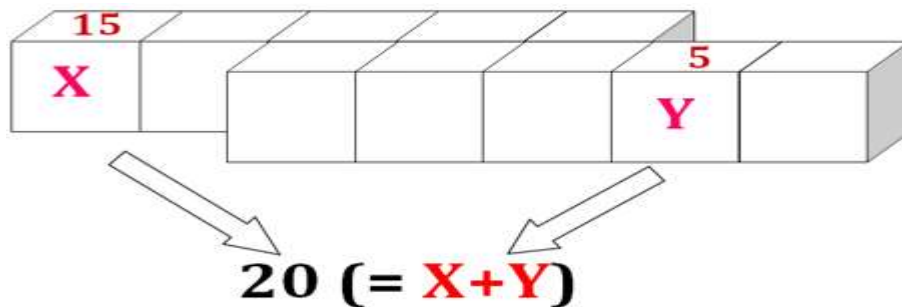
Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình

1. Biến là công cụ lập trình

- Trong lập trình biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.
- Dữ liệu do biến lưu trữ, được gọi là giá trị của biến.

Ví dụ 1:

- Giả sử cần in kết quả của phép cộng $15+5$ ra màn hình. Ta sử dụng câu lệnh Pascal sau đây: `Writeln (15+5);`
- Ta có thể sử dụng hai biến X và Y để lưu giữ giá trị của hai số 15 và 5. Khi đó chúng ta có thể viết lại câu lệnh trên như sau: `Writeln (X+Y);`
- Chương trình thực hiện như sau:



hình 4.1. ô nhớ chứa giá trị của biến

2. Khai báo biến

- Các biến dùng trong chương trình cần phải được khai báo ngay trong phần khai báo của chương trình.
- Việc khai báo biến bao gồm:
 - + Khai báo tên biến
 - + Khai báo kiểu dữ liệu