

Tin học 8 Bài thực hành 3: Khai báo và sử dụng biến

1.1. Mục đích, yêu cầu

Bước đầu làm quen cách khai báo và sử dụng biến trong chương trình.

1.2. Nội dung

a. Ôn tập kiến thức

Các kiểu dữ trong Pascal:

Tên kiểu dữ liệu	Phạm vi giá trị
integer	Số nguyên trong khoảng từ: -32768 đến 32767
real	Số thực trong khoảng từ: 2.9×10^{-39} đến 1.7×10^{38} và số 0
char	Kí tự trong bảng chữ cái
string	Xâu kí tự tối đa gồm 255 kí tự

Bảng 1. Các kiểu dữ liệu trong Pascal

- Cú pháp khai báo biến:**

Var < Danh sách biến > : < Kiểu dữ liệu >;

Ví dụ 1: Var thongbao : String;

soluong: Integer;

dongia, thanhtien: Real;

- Cú pháp gán giá trị cho biến:**

< Tên biến > := < Biểu thức >;

Ví dụ 2: thongbao := 'So tien phai tra';

soluong := 10;

dongia := 5.5;

thanhtien := soluong * dongia;

- Cú pháp gán giá trị cho biến bằng câu lệnh nhập từ bàn phím:**

Read(tên biến); hoặc **Readln**(tên biến)

Ví dụ 3: Readln(soluong);

Readln(dongia);

- In giá trị của biến ra màn hình:

Write(tên biến); hoặc **Writeln**(tên biến)

- Cú pháp khai báo hằng:

Const < Tên hằng > = < Giá trị >;

Ví dụ 4: Const bankinh = 5;

b. Thực hành

Bài 1: Viết chương trình nhập vào đơn giá, số lượng của một mặt hàng. Tính tiền phải trả của khách. Ngoài giá trị của hàng hóa, khách hàng còn phải trả phí dịch vụ là 3000. Biết: *tiền khách phải trả = số lượng x đơn giá + phí*

Gợi ý làm bài:

- Phần khai báo:
 - Khai báo biến: **soluong, dongia, thanhtien**;
 - Khai báo hằng: **phi**
- Phần thân:
 - Gán giá trị cho biến **dongia, soluong** từ bàn phím
 - Gán giá trị cho **thanhtien** $\leftarrow \text{soluong} \times \text{dongia} + \text{phi}$
 - In giá trị của biến **thanhtien** ra màn hình

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(soluong);

*thanhtien := soluong * dongia + phi;*

{In ra so tien phai tra}

writeln(thongbao, thanhtien:10:2);

readln

End.

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

Gợi ý làm bài:

- Phần khai báo:
 - Khai báo 3 biến: x, y, z
- Phần thân:
 - Gán giá trị cho biến x, y từ bàn phím
 - In giá trị của biến x, y ra màn hình
- Thực hiện hoán đổi vị trí: Lần lượt gán giá trị đã lưu trong biến x cho biến z, giá trị đã lưu trong biến y cho biến x, giá trị đã lưu trong biến z cho biến y
 - $z \leftarrow x$;
 - $x \leftarrow y$;
 - $y \leftarrow z$;

Chương trình:

Program hoan_doi;

Var x, y, z: Integer;

Begin

clrscr;

```

Write('Nhap x, y : ');
Read(x,y);
Writeln('x= ', x);
Writeln('y= ', y);
z:=x;
x:=y;
y:=z;
Writeln('x= ', x);
Writeln('y= ', y);
Readln;
End.

```