

ÔN TẬP TIN 8 LẦN 2



A. LÝ THUYẾT

1. CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

- **Ngôn ngữ lập trình:** là tập hợp các ký hiệu và quy tắc viết các lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.
- **Từ khóa:** Program, var, begin, end, uses, const,..
- **Quy tắc đặt tên:** Tên phải khác nhau ứng với những đại lượng khác nhau, tên không trùng với từ khoá, không bắt đầu bằng số, không có dấu cách,...

2. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU

a. Chương trình

- ✎ Gồm có 2 phần: Phần khai báo và phần thân chương trình. Phần khai báo có thể có hoặc có thể không nhưng phần thân bắt buộc phải có

b. Dữ liệu

- ✎ **Các kiểu dữ liệu:** Kí tự (char), số nguyên (integer, word, longint,..), số thực (real), xâu (string),..
- ✎ **Các phép tính số:** +, -, *, /, mod, div
- ✎ **Biến/ khai báo biến:** *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.
 - **Cú pháp:** *Var* < danh sách các biến > : < kiểu dữ liệu > ;
 - **Gán :** < tên biến > := < biểu thức > ;
- ✎ **Hằng/ khai báo hằng:** Hằng là đại lượng có *giá trị không đổi* trong suốt quá trình thực hiện chương trình
 - **Cú pháp:** *const* < tên hằng > := < giá trị của hằng > ;
- ✎ **Ý nghĩa các lệnh:**
 - Read(< danh sách biến >) hay Readln (< danh sách biến >) dùng để nhập dữ liệu từ bàn phím
 - Write/writeln: in dữ liệu lên màn hình

3. CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN

† **Dạng thiếu:** IF < ĐIỀU KIỆN > THEN < CÂU LỆNH >;

† **Dạng đủ:** IF < ĐIỀU KIỆN > THEN < CÂU LỆNH1 > ELSE < CÂU LỆNH2 >;

† Từ khóa **AND** để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản thành một phép so sánh phức hợp. Giá trị của phép so sánh này là **đúng** khi và chỉ khi **tất cả** các phép so sánh đơn giản đều **đúng**. Ngược lại, nó có giá trị **sai**.

† Từ khóa **OR** để kết hợp nhiều phép so sánh đơn giản. Giá trị của phép so sánh này chỉ **sai** khi và chỉ khi **tất cả** các phép so sánh thành phần đều **sai**. Ngược lại, nó có giá trị **đúng**.

B. BÀI TẬP

Câu 1. Viết chương trình tính diện tích, chu vi của hình chữ nhật, hình tròn, hình bình hành với độ dài các cạnh được nhập từ bàn phím.