

Nội dung bài viết

1. [Bài 1 \(trang 32 sgk Tin học lớp 8\):](#)
2. [Bài 2 \(trang 32 sgk Tin học lớp 8\):](#)
3. [Bài 3 \(trang 32 sgk Tin học lớp 8\):](#)
4. [Bài 4 \(trang 32 sgk Tin học lớp 8\):](#)
5. [Bài 5 \(trang 32 sgk Tin học lớp 8\):](#)
6. [Bài 6 \(trang 33 sgk Tin học lớp 8\):](#)

Bài 1 (trang 32 sgk Tin học lớp 8):

Giả sử A được khai báo là biến với kiểu dữ liệu số thực, X là biến với kiểu dữ liệu xâu. Các phép gán sau đây có hợp lệ không?

- a) $A:=4;$
- b) $X:=3242;$
- c) $X:= '3242';$
- d) $A:='Ha Noi'.$

Trả lời:

- a) Hợp lệ bởi 4 là số nguyên, mà số nguyên là tập con của số thực.
- b) Không hợp lệ bởi X là kiểu dữ liệu xâu, không thể gán giá trị thuộc kiểu dữ liệu số nguyên.
- c) Hợp lệ.
- d) Không hợp lệ bởi A được khai báo với kiểu dữ liệu số thực, còn 'Ha Noi' lại thuộc xâu kí tự.

Bài 2 (trang 32 sgk Tin học lớp 8):

Nêu sự khác nhau giữa biến và hằng và cho một vài ví dụ cụ thể về khai báo biến và hằng.

Trả lời:

- Biến dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu được biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình. Để mở đầu khai báo ta dùng cú pháp “const”

- Hằng cũng dùng để lưu trữ dữ liệu nhưng dữ liệu được hằng lưu trữ không thể thay đổi - trong suốt quá trình thực hiện chương trình. Để mở đầu khai báo ta dùng cú pháp “var”.

- Ví dụ khai báo về hằng và biến:

```
Hằng:
    const pi=3.14;
        Bankinh = 2;

Biến:
    var m,n: integer;
        S, dientich: real;
        thong_bao: string;
```

Bài 3 (trang 32 sgk Tin học lớp 8):

Giả sử ta đã khai báo một hằng Pi với giá trị 3.14. Có thể gán lại giá trị 3.1415 cho Pi trong phần thân chương trình được không? Tại sao?

Trả lời:

Ta không thể gán lại giá trị của Pi bởi tính chất của hằng là “Có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình”.

Bài 4 (trang 32 sgk Tin học lớp 8):

Trong Pascal khai báo nào sau đây là đúng?

- a) var tb: real;
- b) var 4hs: integer;
- c) const x: real;
- d) var R=30;

Trả lời:

- a) Đúng;
- b) Sai bởi tên biến không tuân theo quy tắc ngôn ngữ lập trình: có chữ số ở đầu.
- c) Sai bởi khai báo hằng cần một giá trị ngay sau khi khai báo, còn “real” là tên kiểu dữ liệu của biến được khai báo.

d) Sai bởi khai báo tên biến thì phía sau phải có kiểu dữ liệu chứ không phải giá trị.

Bài 5 (trang 32 sgk Tin học lớp 8):

Hãy liệt kê các lỗi có thể có trong chương trình dưới đây và sửa lại cho đúng:

```
var a,b:= integer;           // Dòng số 1.
    const c:=3;             // Dòng số 2.
    begin                   // Dòng số 3.
        a:= 200;           // Dòng số 4.
        b:= a/c;           // Dòng số 5.
        write(b);         // Dòng số 6.
        readln            // Dòng số 7.
    end.                   // Dòng số 8.
```

Trả lời:

- Các lỗi của chương trình:

Dòng số 1: Thừa dấu = và khai báo kiểu dữ liệu của b phải là số thực.

Dòng số 2: Thừa dấu:

Dòng số 3: Đúng.

Dòng số 4: Đúng.

Dòng số 5: Đúng.

Dòng số 6: Đúng.

Dòng số 7: Thiếu;

Dòng số 8: Đúng.

- Chương trình sau khi sửa lại:

```

var    a: integer;
      b: real;
const  c=3;
begin
      a:=200;
      b:=a/c;
      write(b);
      readln;
end.

```

Bài 6 (trang 33 sgk Tin học lớp 8):

Hãy cho biết kiểu dữ liệu của các biến cần khai báo dùng để viết chương trình để giải các bài toán dưới đây:

- a) Tính diện tích S của hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng h (a và h là các số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím).
- b) Tính kết quả c của phép chia lấy phần nguyên và kết quả d của phép chia lấy phần dư của hai số nguyên a và b .

Trả lời:

a) Ta sẽ có các biến cần khai báo: S là diện tích tam giác, a là độ dài cạnh, h là chiều cao tương ứng. Do a, h là các số tự nhiên nên S cũng là số tự nhiên, kiểu dữ liệu chung đều là integer;

```

var    S, a, h: integer;

```

b) Ta sẽ có các biến cần khai báo: c là kết quả chia lấy phần nguyên, d là kết quả chia lấy phần dư; a, b đều là hai số nguyên. Do đó cả a, b, c, d đều là kiểu dữ liệu số nguyên.

```

var    c, a, b, d: integer;

```