

Nội dung bài viết

1. [Phần thân chương trình được giới hạn bởi cặp từ khóa?](#)
2. [Kiến thức tham khảo về cấu trúc chương trình viết bằng một ngôn ngữ lập trình bậc cao](#)

Phần thân chương trình được giới hạn bởi cặp từ khóa?

A. Begin...End;

B. Start...Finish.

C. Begin...End.

D. Start...Finish;

Đáp án đúng là: **C**

Giải thích: Theo quy tắc phần thân chương trình được giới hạn bởi cặp từ khóa "**Begin...End.**"

Kiến thức tham khảo về cấu trúc chương trình viết bằng một ngôn ngữ lập trình bậc cao

Những từ khóa được nằm trong thư viện của Turbo Pascal.

| | | | |
|-------------|----------------|------------|-------------|
| begin | break | case | const |
| absolute | and | array | asm |
| do | downto | else | end |
| constructor | continue | destructor | div |
| file | for | function | goto |
| if | implementation | in | inherited |
| inline | interface | label | mod |
| nil | not | object | of |
| on | operator | or | packed |
| procedure | program | record | reintroduce |

| | | | |
|--------|--------|-------|------|
| repeat | self | set | shl |
| shr | string | then | to |
| type | unit | until | uses |
| var | while | with | xor |

Cấu trúc chương trình:

- Chương trình viết bằng một ngôn ngữ lập trình bậc cao thường gồm phần khai báo và phần thân.

+ Phần khai báo: Có thể có hoặc không tùy theo từng chương trình cụ thể.

+ Phần thân: Nhất thiết phải có.

Khi diễn giải cú pháp của ngôn ngữ lập trình người ta thường đặt các diễn giả bằng ngôn ngữ tự nhiên đặt giữa cặp dấu <> và phần tùy chọn(có thể có hoặc không) đặt giữa cặp dấu [].

Như vậy cấu trúc 1 chương trình có thể mô tả như sau.

[<Phần khai báo>] <Phần thân> **Các thành phần của chương trình**

a) Có thể khai báo cho: Tên chương trình, thư viện, hằng, biến, các chương trình con.

+ Tên chương trình: Phần này có thể có hoặc không, nếu có thì ta sử dụng từ khóa program, sau đó là tên chương trình program <tên chương trình>;

Ví dụ: program chuongrinh1;

Program chuongrinh2;

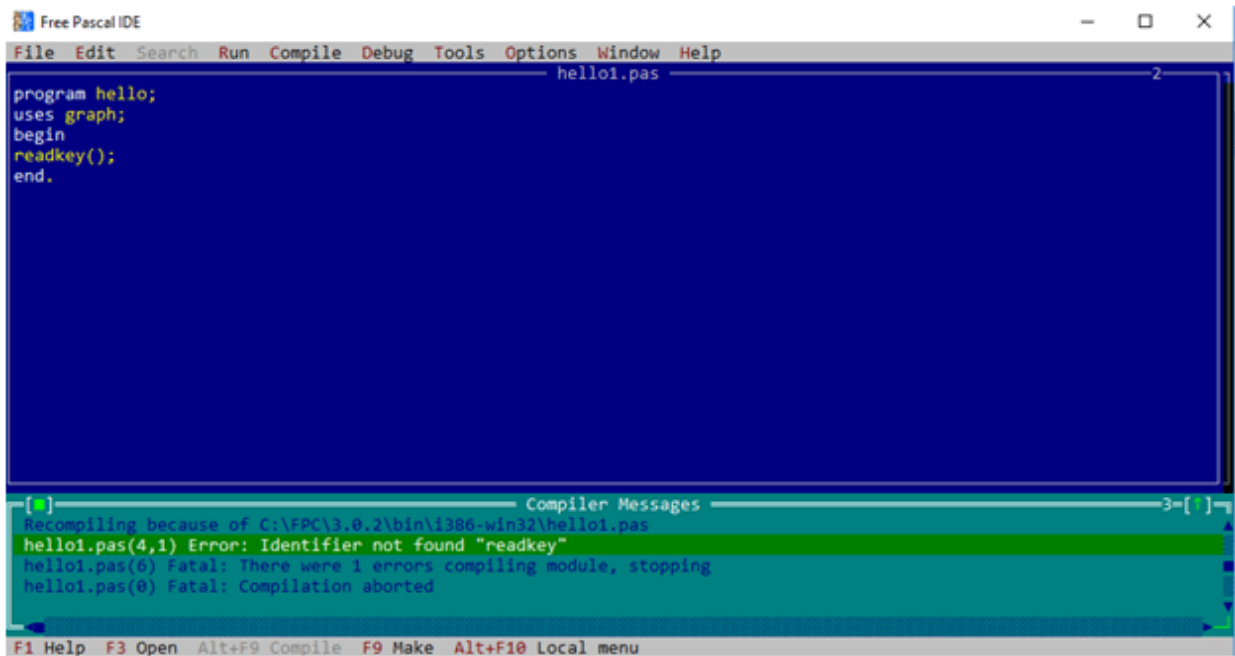
+ Khai báo thư viện: Mỗi ngôn ngữ lập trình thường có sẵn một số thư viện cung cấp một chương trình thông dụng đã được lập sẵn. Để sử dụng các chương trình đó ta cần sử dụng khai báo thư viện chứa nó.

Trong pascal ta sử dụng uses < Tên thư viện1 ,tên thư viện 2,...>;

Ví dụ: uses crt;

uses crt,graph;

Thư viện crt cung cấp các chương trình có sẵn để làm việc với màn hình và bàn phím.



The screenshot shows the Free Pascal IDE interface. The main editor window displays the following Pascal code:

```
program hello;
uses graph;
begin
readkey();
end.
```

The Compiler Messages window at the bottom shows the following error:

```
Recompiling because of C:\FPC\3.0.2\bin\i386-win32\hello1.pas
hello1.pas(4,1) Error: Identifier not found "readkey"
hello1.pas(6) Fatal: There were 1 errors compiling module, stopping
hello1.pas(0) fatal: Compilation aborted
```

The status bar at the bottom indicates keyboard shortcuts: F1 Help, F3 Open, Alt+F9 Compile, F9 Make, Alt+F10 Local menu.

Khi ta sử dụng hàm trong thư viện mà lại quên khai báo nó (Ví dụ hàm `readkey` trong thư viện `crt`) sẽ gây ra lỗi khi biên dịch.

+ Khai báo hằng: Trong pascal ta sử dụng cú pháp `const <tên hằng>=<giá trị>;` để khai báo hằng.