BÀI 3. CẤU TRÚC CHƯƠNG TRÌNH

Cấu trúc chương trình gồm …… phần: ……và ……

Bài 3: **A/ PHẦN KHAI BÁO** (……)			
Khai báo tên chương trình	……	Có ý nghĩa để ghi nhớ tên bài toán cần giải, phần này có thể có hoặc không	…… …… ……
Khai báo thư viện	……	Các thư viện trong NNLT thường cung cấp ……đã được ……	…… …… ……
Khai báo Hằng	……	Thường sử dụng cho những giá trị …….. trong chương trình và những đại lượng có ……	…… …… …… ……
Khai báo Biến	…… * <DS tên biến>: gồm .....tên biến được viết cách nhau bởi ……	* <Kiểu DL> : thường là một trong các ……..… ……hoặc kiểu do …… ……	Var a : byte; b, c: real; KQ: char;

B/ PHẦN THÂN CHƯƠNG TRÌNH

……..

[<Dãy lệnh>]

……..

LIVEWORKSHEETS