

BÀI 1. Ý NGHĨA CỦA CÂU LỆNH LẶP

Hãy nối các câu lệnh Pascal ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải

```
for i:= 1 to 10 do  
  writeln('Pascal');
```

```
for i:= 1 to 10 do  
  writeln(i);
```

```
for ch:= 'a' to 'z' do  
  writeln(ch);
```

```
T:= 1;  
for i:= 1 to 10 do T:= T * i;
```

```
for i:= 1 to N do  
  if (i mod 2 = 1) then writeln(i);
```

```
s:= 0;  
for i:= 1 to N do S:= S + i;
```

In ra màn hình các số từ 1 đến 10.

In ra màn hình các kí tự từ a đến z.

In ra màn hình 10 lần xâu 'Pascal'.

Tính 10! (đọc là 10 giai thừa).

Tính tổng các số từ 1 đến N.

In ra màn hình các số lẻ từ 1 đến N.

BÀI 2. CẶU BÉ CHẴN CỪU

Điền số 1, 2, 3, 4, 5, 6 vào vị trí thích hợp để tạo được câu lệnh lặp hoàn chỉnh.

i := 1

writeln ('Con cuu thu ', i);

do

to

for

N

BÀI 3. THỎ CON LÀM QUEN BẠN MỚI

Hãy nối các câu lệnh Pascal ở cột bên phải vào số thích hợp ở cột bên trái để tạo được một chương trình Pascal hoàn chỉnh.

```
program Tho_con_chao_hoi;  
uses crt;  
var i: integer;  
    ten: string;  
begin
```

.....
.....
.....
.....
.....
.....

```
    readln;  
end.
```

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

(6)

●(A) begin

●(B) readln(ten);

●(C) writeln('Chao ban ',ten);

●(D) for i:= 1 to 20 do

●(E) end;

●(F) write('Nhap ten cua ban: ');

BÀI 4. DỰ ĐOÁN KẾT QUẢ

Kết quả của a, b sau khi chạy chương trình bên là bao nhiêu?

a =

b =

```
uses crt;  
var i, a, b : integer;  
begin  
    clrscr;  
    a := 0;  
  
    for i := 1 to 4 do  
    begin  
        a := a + i;  
        b := a * 2;  
    end;  
  
    writeln(a, b);  
    readln  
end.
```