

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 cố	
Khai báo Biến	 * <DS tên biến>: gồmtên 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>]
.....