

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. CẬU BÉ CHẶN 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 cưu 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.
```