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;
```

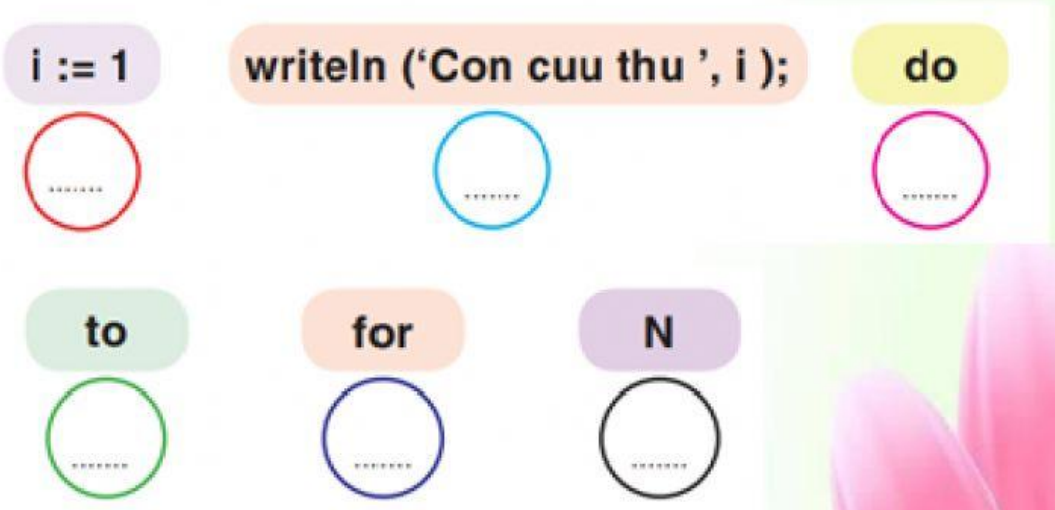
```
for i:= 1 to N do
  if (i mod 2 = 1) then writeln(i);
```

```
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 CHĂN CỪU

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



LIVEWORKSHEETS

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
```

..... (1)
..... (2)
..... (3)
..... (4)
..... (5)
..... (6)

```
   readln;
end.
```

(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.
```

LIVEWORKSHEETS