

BÀI 2

LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

1. VÍ DỤ VỀ CHƯƠNG TRÌNH

```
program Ct_dau_tien;  
uses crt;  
begin  
    writeln('Xin chao cac ban');  
end.
```

Chương trình này có bao nhiêu dòng lệnh?

2. NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

- Ngôn ngữ lập trình là tập hợp các kí hiệu và các qui tắc viết các lệnh tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.

VD:

* Bảng chữ cái a, b, c, các phép toán + - * /, dấu đóng mở ngoặc () " { }

* các quy tắc ; "

3. TỪ KHÓA VÀ TÊN

- * Các từ khóa thường dùng: Program, uses, begin, end.
 - Program :dùng để khai báo tên CT.
 - Uses :khai báo thư viện.
 - Từ khoá begin và end để khai báo điểm bắt đầu và điểm kết thúc.
- *Tên do người LT đặt ra phải tuân thủ các quy tắc:
 - + Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau.
 - + Tên không được trùng từ khoá.

4. CẤU TRÚC CHUNG CỦA CHƯƠNG TRÌNH

- x Phần khai báo: tên chương trình, thư viện, biến...
- x Phần thân: gồm các câu lệnh mà máy tính thực hiện nằm trong cặp từ khóa begin và end.
- x *Phần khai báo có thể có hoặc không. Nếu có thì phải đặt trước phần thân chương trình.*





Ví dụ: Chương trình sau đây:

Program CT2;

Uses crt;

Begin

Writeln('Xin chao cac ban');

Writeln('Chuc cac ban vui');

End.

