**ÔN TẬP TIN HỌC KHỐI 11 TRONG TUẦN NGHỈ PHÒNG DỊCH nCov**

**Chương III : CẤU TRÚC RẼ NHÁNH VÀ LẶP**

1. **Cấu trúc if - then: có 2 dạng**
2. **Dạng thiếu:**

**IF <điều\_kiện> THEN <câu\_lệnh>;**

1. **Dạng đầy đủ:**

**IF <điều\_kiện> THEN <câu\_lệnh\_1> ELSE <câu\_lệnh\_2>;**

Trong đó:

- Điều\_kiện: là biểu thức quan hệ hoặc logic;

- Câu\_lệnh, câu\_lệnh\_1, câu\_lệnh\_2 là một câu lệnh của Pascal.

- Sau END phải là dấu chấm phẩy (;) và trước Else không chứa dấu chấm phẩy (;);

- Câu lệnh có thể là câu lệnh đơn hay câu lệnh ghép.

Ngoài ra trong NNLT Pascal, câu lệnh ghép có dạng:

**Begin**

<các\_câu\_lệnh>

**End;**

1. **Bài tập áp dụng**: sử dụng cấu trúc if – then trên

Viết chương trình cho phép nhập vào từ bàn phím một nguyên n(n>0), cho biết số đó là số chẳn hay số lẻ.

1. **Cấu trúc lặp: có 2 dạng**

* Lặp với số lần biết trước.
* Lặp với số lần chưa biết.

1. **Lặp với số lần biết trước**

* Dạng lặp tiến:

**for < biến đếm > := < giá trị đầu > to < giá trị cuối > do < câu lệnh> ;**

* Dạng lặp lùi:

**for < biến đếm > := < giá trị cuối > downto < giá trị đầu > do < câu lệnh> ;**

Trong đó:

- Biến đếm: là biến đơn, có kiểu nguyên hoặc kiểu kí tự

- Giá trị đầu, giá trị cuối: là các biểu thức cùng kiểu với biến đếm và giá trị đầu phải nhỏ hơn hoặc bằng giá trị cuối

ví dụ 1: For i:=1 to 10 do writeln(‘Pascal’) ;

🡪 in ra màn hình 10 lần xâu ‘Pascal’

ví dụ For i:=100 downto 1 do write (i) ;

🡪 in ra màn hình các số từ 100 đến 1

1. **Lặp với số lần chưa biết: câu lệnh**

**WHILE *<điều kiện>* DO *<câu lệnh>*;**

**Trong đó:**

* Điều kiện: Là biểu thức quan hệ hoặc lôgic.
* Câu lệnh: Là một câu lệnh của Pascal.

1. **Bài tập áp dụng**: sử dụng cấu trúc lặp viết chương trình cho cho phép nhập vào 1 số nguyên n (n>0) sau đó xuất ra màn hình:

* Dãy số từ 1 đến n.
* Dãy số từ n đến 1.

HẾT