

ÔN TẬP HKII – Năm học: 2016-2017
Môn: Tin học – khối 8

I. Trắc nghiệm:

Câu 01: Cho chương trình :

```
Var x,y : real;  
Begin  
    Write('Nhập vào giá trị của x = ');  
    readln(x);x  
    y := (x+2)*x - 5;  
    writeln(' giá trị của y = ', y);  
End.
```

Nếu nhập x = 2 thì giá trị của biến y là :

- a. 13 b. 3 c. 5 d. 7

Câu 02: Cho biết kết quả sau khi thực hiện lệnh :

```
Begin  
    a := 100;  
    b := 30;  
    x := a div b;  
    Write(x);  
End.
```

- a. 10 b. 33 c. 3 d. 1

Câu 03: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cho đoạn chương trình

```
Var a, b : real;  
Begin  
    a := 1;  
    b := 12*(a-2);  
    writeln(b);  
End.
```

Sau khi chạy chương trình, kết quả trên màn hình là

- a. -12 c. -1.2000000000E+00
b. -1.2000000000E+01 d. -12.0000000000E+01

Câu 04: Hãy chọn phương án ghép đúng nhất. Để mô tả cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán, nhiều ngôn ngữ lập trình bậc cao dùng câu lệnh IF – THEN, sau IF là <điều kiện>. Điều kiện là

- a. biểu thức lôgic; c. biểu thức quan hệ;
b. biểu thức số học; d. một câu lệnh;

Câu 05: Hãy chọn phương án ghép đúng. Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh>, câu lệnh đứng sau THEN được thực hiện khi

- a. điều kiện được tính toán xong;
b. điều kiện được tính toán và cho giá trị đúng;
c. điều kiện không tính được;
d. điều kiện được tính toán và cho giá trị sai;

Câu 06: Hãy chọn phương án ghép đúng. Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh 1> ELSE <câu lệnh 2>, câu lệnh 2 được thực hiện khi

- a. biểu thức *điều kiện* đúng và *câu lệnh 1* thực hiện xong;
b. *câu lệnh 1* được thực hiện;
c. biểu thức *điều kiện* sai;
d. biểu thức *điều kiện* đúng;

Câu 07: Hãy chọn cách dùng sai. Muốn dùng biến X lưu giá trị nhỏ nhất trong các giá trị của hai biến A, B có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh như sau :

- a. if A <= B then X := A else X := B;
b. if A < B then X := A;
c. X := B; if A < B then X := A;

d. if $A < B$ then $X := A$ else $X := B$;

Câu 08: Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ?

- a. $A + B$
- b. $A > B$
- c. $N \bmod 100$
- d. “A nhỏ hơn B”

Câu 09: Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ?

- a. $100 > 99$
- b. “ $A > B$ ”
- c. “A nhỏ hơn B”
- d. “false”

Câu 10: Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu sau đây :

- a. Có thể dùng câu lệnh **FOR – DO** để thay thế cho câu lệnh lặp **WHILE – DO**.
- b. Câu lệnh lặp không được xuất hiện trong <câu lệnh> đứng sau từ khóa **THEN** của cấu trúc rẽ nhánh.
- c. Câu lệnh rẽ nhánh không được xuất hiện trong <câu lệnh> của một cấu trúc lặp.
- d. Một cấu trúc lặp có thể xuất hiện trong <câu lệnh> của một cấu trúc lặp khác.

Câu 11: Chọn phát biểu sai trong các phát biểu dưới đây :

- a. Điều kiện là biểu thức cho giá trị logic.
- b. Về mặt cú pháp, những biểu thức có thể điền vào điều kiện trong cấu trúc **WHILE – DO** cũng có thể điền vào điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh **IF – THEN**.
- c. Không cần có lệnh thay đổi điều kiện trong mỗi câu lệnh sau **DO** trong cấu trúc lặp này, vì giá trị của biểu thức điều kiện được tự động điều chỉnh sau mỗi lần thực hiện câu lệnh lặp.
- d. Nếu không có lệnh nào thay đổi điều kiện trong mỗi câu lệnh sau **DO** thì có thể gặp hiện tượng lặp vô hạn khi thực hiện chương trình, nghĩa là lặp không dừng được,

Câu 12: Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu dưới đây :

- a. Biểu thức điều kiện được tính và kiểm tra, nếu biểu thức đó sai thì câu lệnh sau **DO** được thực hiện.
- b. Câu lệnh sau **DO** bao giờ cũng được thực hiện ít nhất một lần.
- c. điều kiện trong cấu trúc lặp **WHILE – DO** có thể là một biểu thức kiểu nguyên hoặc kiểu kí tự.
- d. Khi xác định được trước số lần lặp vẫn có thể dùng cấu trúc lặp **WHILE – DO**.

Câu 13: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp cách viết các câu lệnh ghép nào sau đây là đúng ?

a. **Begin :**

A := 1;
B := 5;

End;

b. **Begin;**

A := 1;
B := 5;

End;

c. **Begin**

A := 1;
B := 5;

End :

d. **Begin**

A := 1;
B := 5;

End;

Câu 14: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là đúng ?

- a. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh>.
- b. If <biểu thức logic> then <câu lệnh>;
- c. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh>;
- d. If <biểu thức logic> then <câu lệnh >.

Câu 15: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là đúng ?

- a. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;
- b. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;
- c. If <biểu thức logic> then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;
- d. If <biểu thức logic> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;

Câu 16: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là đúng ?

- a. If <biểu thức logic> then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;
- b. If <biểu thức logic> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;
- c. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;
- d. If <biểu thức logic>; then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;

Câu 17: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là đúng ?

- a. **If a = 5 then**
 a := d + 1;
 else
 a := d + 2;
- b. **If a = 5 then**
 a := d + 1
 else;
 a := d + 2;
- c. **If a = 5 then**
 a := d + 1
 else
 a := d + 2;
- d. **If a = 5 then**
 a := d + 1
 else
 a := d + 2.

Câu 18: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là đúng ?

- a. **If a = 5 then**
 a := d + 1;
 b := 2
 else
 a := d + 2;
- b. **If a = 5 then**
 Begin
 a := d + 1;
 b := 2;
 End;
 else
 a := d + 2;
- c. **If a = 5 then**
 Begin
 a := d + 1;
 b := 2
 End
 else
 a := d + 2;
- d. **If a = 5 then**
 Begin
 a := d + 1;
 b := 2;
 End
 else
 a := d + 2.

Câu 19: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, phát biểu nào sau đây là **đúng** với câu lệnh rẽ nhánh **if...then...**?

- a. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai dấu ngoặc đơn;
- b. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**;
- c. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai cặp dấu ngoặc nhọn;
- d. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**.

Câu 20: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, phát biểu nào sau đây là **đúng** với câu lệnh rẽ nhánh **if...then...else...?**

- a. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai dấu ngoặc đơn;
- b. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**;
- c. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai cặp dấu ngoặc nhọn;
- d. Nếu sau **then** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**.

Câu 21: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, phát biểu nào sau đây là **đúng** với câu lệnh rẽ nhánh **if...then...else...?**

- a. Nếu sau **else** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai dấu ngoặc đơn;
- b. Nếu sau **else** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**;
- c. Nếu sau **else** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa hai cặp dấu ngoặc nhọn;
- d. Nếu sau **else** muốn thực hiện nhiều câu lệnh thì các câu lệnh phải đặt giữa **Begin** và **End**;

Câu 22: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, phát biểu nào sau đây là đúng ?

- a. Sau mỗi câu lệnh đều có dấu chấm phẩy “;”
- b. Trước lệnh else bắt buộc phải có dấu chấm phẩy “;”
- c. Có phân biệt chữ hoa và chữ thường
- d. Câu lệnh trước câu lệnh End không nhất thiết phải có dấu chấm phẩy “;”

Câu 23: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, muốn kiểm tra đồng thời cả ba giá trị của A, B, C có cùng lớn hơn 0 hay không ta viết câu lệnh If thế nào cho **đúng** ?

- a. If A, B, C > 0 then
- b. If (A > 0) and (B > 0) and (C > 0) then
- c. If A>0 and B>0 and C>0 then
- d. If (A>0) or (B>0) or (C>0) then.....

Câu 24: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** với cấu trúc lặp For có một lệnh con ?

- a. For i := 1 to 100 do
 a := a - 1;
- b. For i := 1 to 100 do;
 a := a - 1;
- c. For i := 1 to 100 do
 a := a - 1
- d. For i := 1; to 100 do
 a := a - 1;

Câu 25: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** với cấu trúc lặp For có nhiều lệnh con ?

- a. For i := 1 to 100 do
 a := a - 1;
 b := a - c;
 EndFor;
- b. For i := 1 to 100 do
 Begin
 a := a - 1;
 b := a - c;
 End;
- c. For i := 1 to 100 do
 Begin
 a := a - 1;
 b := a - c
 End;
- d. For i := 1 to 100 do
 a := a - 1;
 b := a - c;

Câu 26: Cho đoạn chương trình:

```
s := 0; for i := 1 to 10 do s := s + i;
```

Giá trị của s và i sau khi chạy đoạn chương trình trên là:

- a. s = 55, i = 10
- b. s = 55, i = 11
- c. s = 60, i = 1
- d. s = 106, i không xác định

Câu 27: Câu lệnh gotoXY(a,b) có tác dụng gì?

- a. Đưa con trỏ về hàng a cột b
- b. Đưa con trỏ về cột a hàng b
- c. Cho biết thứ tự của hàng con trỏ đang đứng.
- d. Đưa con trỏ về cuối dòng

Câu 28: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** với cấu trúc lặp While có một lệnh đơn ?

- a. While a>5 do
 a := a - 1;
- b. While a>5 do;
 a := a - 1
- c. While a>5 do
 a = a - 1;
- d. While a>5; do
 a := a - 1;

Câu 29: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** với cấu trúc lặp While có một lệnh con ?

- a. While a>5 and a<17 do
 a := a - 1;
- b. While (a>5) and (a<17) do;
 a = a - 1;
- c. While (a>5) and (a<17) do
 a := a - 1
- d. While (a>5) and (a<17) do
 a := a - 1;

Câu 30: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** với cấu trúc lặp While có nhiều lệnh con ?

- a. While a>5 do
 a := a - 1;
 b := a - c;
 EnWhile;
- b. While a>5 do;
 Begin
 a := a - 1;
 b := a - c
 End;
- c. While a>5 do
 a := a - 1;
 b := a - c;
- d. While a>5 do
 Begin
 a := a - 1;
 b := a - c;
 End;

Câu 31: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau đưa ra màn hình kết quả gì ?

```
For i := 10 to 1 do write(i, ' ');
```

- a. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- b. 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
- c. Đưa ra 10 dấu cách
- d. Không đưa ra kết quả gì

Câu 32: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?

```
i := 0; while i <> 0 do write(i, ' ');
```

- a. Đưa ra màn hình 10 chữ số 0;
- b. Không đưa ra thông tin gì;
- c. Lặp vô hạn việc đưa ra màn hình số 0;
- d. Đưa ra màn hình một chữ số 0;

Câu 33: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau cho kết quả trên màn hình là gì với i là biến số nguyên ?

```
For i := 1 to 100 do if i mod 9 = 0 then write(i, ' ');
```

- a. 1 2 3 4 5 6 ... 100;
- b. 91827364554637281;
- c. 9 18 27 36 45 54 63 72 81 90 99;
- d. 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

Câu 34: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?

```
T := 0;
```

```
For i := 1 to N do
```

```
    If (i mod 3 = 0) or (i mod 5 = 0) then T := T + i;
```

- a. Tính tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến N;
- b. Tính tổng các ước thực sự của N;
- c. Tính tổng các số chia hết cho cả 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến N;
- d. Tìm một ước số của số N;

Câu 35: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?

```
T := 0;
```

```
For i := 1 to N do
```

```
    If (i mod 3 = 0) and (i mod 5 = 0) then T := T + i;
```

- a. Tính tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến N;
- b. Tính tổng các ước thực sự của N;
- c. Tính tổng các số chia hết cho cả 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến N;
- d. Tìm một ước số của số N;

Câu 36: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hãy cho biết giá trị của M sau khi thực hiện đoạn chương trình sau với a=19 và b=12 ?

```
M := a;
```

```
If a < b then M := b;
```

- a. M = 12
- b. M = 10
- c. M nhận cả hai giá trị trên
- d. M không nhận giá trị nào

Câu 37: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hãy cho biết đoạn chương trình sau làm công việc gì ?

```
I := 0; T := 0;
```

```
While I < 10000 do
```

```
    Begin
```

```
        T := T + I;
```

```
        I := I + 2;
```

```
    End;
```

- a. Tính tổng các số tự nhiên nhỏ hơn hoặc bằng 10000;
- b. Tính tổng các số tự nhiên chẵn nhỏ hơn 10000;
- c. Tính tổng các số tự nhiên chẵn nhỏ hơn hoặc bằng 10000;
- d. Tính tổng các số tự nhiên nhỏ hơn hoặc 10000;

Câu 38: Cú pháp khai báo biến mảng trong Pascal là:

- a. **var** <Tên mảng>; **array** [<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
- b. **var** <Tên mảng> : **array** [<chỉ số đầu>...<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
- c. **var** <Tên mảng> : **array** [<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
- d. **var** <Tên mảng> : **array** [<chỉ số đầu>...<chỉ số cuối>] **for** <kiểu dữ liệu >;

Câu 39: Chọn khai báo hợp lệ:

- a. Var a,b: array[1 .. n] of real;
- b. Var a,b: array[1 : n] of Integer;
- c. Var a,b: array[1 .. 100] of real;
- d. Var a,b: array[1 ... 100] of real;

Câu 40: Chọn khai báo hợp lệ:

- a. Var B : array[1,100] of real;
- b. Var B : array[1...100] of real;
- c. Var B = array[1..n] of real;
- d. Var B : array[1..100] of real;

Câu 41: Chạy đoạn lệnh sau:

```
so := 1;
while so < 10 do writeln(so);
so := so + 1;
```

sẽ cho kết quả gì?

- a. In ra các số từ 1 đến 9
- b. In ra các số từ 1 đến 10
- c. In ra vô hạn các số 1
- d. Không phương án nào đúng

II. Tự luận:

Câu 1: Điền X vào các ô sao cho phù hợp và giải thích vì sao?

Câu	Đúng	Sai	Giải thích
a) for i=1 to 10 do writeln('A');			
b) var X: Array[5...10] Of Char;			
c) X:=10; while X=10 do X := X+5;			
d) if x>5 then a:=b; else m := n;			

Câu 2: (2,0 điểm) Hãy nêu sự khác nhau giữa câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước và câu lệnh lặp với số lần biết trước.

Câu 3: (2,0 điểm) Đánh dấu [x] vào ô đúng hoặc sai tương ứng trong các câu lệnh Pascal trong chương trình tính tổng 10 số tự nhiên đầu tiên, nếu sai sửa lại?

Câu lệnh	Đúng	Sai	Sửa lại
Program Chuong trinh			
Var i,s : real;			
Const n:=10;			
Begin			
Wile i <=n do;			
Begin			
S:=s+i			
i =i+1			
End.			
Writeln(s)			
Readln			
End;			

Câu 4: Nêu vài ví dụ về hoạt động lặp với số lần biết trước và chưa biết trước

Câu 5: Dữ liệu kiểu mảng là gì?

Câu 6: Viết chương trình tính tổng: $S = 1+2+3+...+n$. Trong đó n là số nguyên nhập từ bàn phím.

Câu 7: Viết chương trình tính tổng 200 số nguyên đầu tiên

Câu 8: Viết chương trình tính tích 30 số nguyên đầu tiên

Câu 9: Viết chương trình tính $n!=1x2x3x... xn$

III/ BÀI TOÁN THAM KHẢO

* Bài 1:Viết chương trình đếm số lần xuất hiện của các kí tự thuộc bảng chữ cái trong 50 lần gõ kí tự bằng bàn phím (không phân biệt a với A, b với B ..., dùng hàm Upcase để chuyển đổi chữ thường với chữ hoa).

GIẢI

Uses Crt;

```
Var a : Array[ 'A'..'Z' ] of integer; (* mảng bộ đếm *)
    ch : char; (* biến nhập kí tự *)
    i : byte; (* chỉ số của lần gõ phím *)
```

BEGIN

Clrscr;

For ch := 'A' to 'Z' Do a[ch] := 0; (* xả bộ đếm *)

Writeln (' Go phím 50 lan ');

For i := 1 To 50 Do (* thực hiện 100 lần *)

Begin

ch := Readkey; (* nhập kí tự vào Ch không cần gõ Enter *)

ch := Upcase(ch); (* Đổi chữ thường thành chữ hoa *)

a[ch] := a[ch] + 1;

End;

Writeln (' So lan xuất hiện các kí tự là : ');

For ch := 'A' to 'Z' do (* Kiểm tra bộ đếm từ 'A' tới 'Z' *)

If a[ch] > 0 Then (* Nếu Ch có xuất hiện *)

Writeln (ch , a[ch] : 4 , ' lan . '); (* Viết ra màn hình kí tự và số lần xuất hiện *)

Readln;

END .

* Bài 2 :Cho số tự nhiên n , hãy lập trình để tính các tổng sau :

a. $1 + 1/2^2 + 1/3^2 + \dots + 1/n^2$

b. $1 + 1/2! + 1/3! + \dots + 1/n!$

GIẢI

a)

Var n , i : Word;

S : Real;

BEGIN

Write (' Nhập n : '); Readln (n);

S := 0;

For i := 1 To n Do

S := S + 1 / sqr(i);

Writeln (' S = ', S:0:2);

Readln;

END .

b)

Var n , i , j , p : Word;

S : Real;

BEGIN

Write (' Nhập n : '); Readln(n);

p := 1;

s := 0;

For i := 1 To n Do

Begin

p := p * i; (* tính i *)

S := S + 1 / p;

End;

Writeln (' S = ', S:0:2);

Readln; END .

* [Bài 3](#) :

Lập trình tính tổng :

$$A = 1 + 1/2 + 1/3 + \dots + 1/n$$

ở đây n là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím .

GIẢI

Uses Crt;

Var i , n : Integer;

tong: Real;

BEGIN

Clrscr;

Write (' Cho so tu nhien n : '); Readln (n);

tong :=0;

i :=1;

While i <= n Do

Begin

tong := tong + 1/i;

i := i + 1;

End;

Writeln (' Tong can tim la : ', tong:12:6);

Readln; END .

* [Bài 4](#) :

Tính hàm lũy thừa a^n , ở đây a thực và n tự nhiên được nhập vào từ bàn phím .

GIẢI

Uses Crt;

Var i , n : Integer;

a , giatri : Real;

BEGIN

Clrscr;

Write (' Cho so a : '); Readln(a);

Write (' Cho so mu n : '); Readln(n);

i := 1;

giatri := 1;

While i <= n Do

Begin

giatri := giatri * a;

i:= i+1;

End;

Writeln(' a mu n bang : ', giatri);

Readln; END .

* [Bài 5](#):

Viết chương trình nhập một dãy số tối đa 100 số , sau đó in ra màn hình các số khác nhau .

GIẢI

Uses Crt;

Var A : Array [1..100] Of Integer;

i , j , n : Integer;

BEGIN

Clrscr;

Write(' Do dai cua day so N = '); Readln (N);

For I := 1 To N Do

Begin

Write ('A[', i , '= '); Readln (A[i]);

End;

```

Writeln ( ' Cac so khac nhau la : '); Writeln ( A[1] );
i := 2;
While i <= N Do
  Begin
    j := 1;
    While ( j < i ) and ( A[j] <> A[i] ) Do inc(j);
    If j = i Then Writeln( A[i] );
    i :=i + 1;
  End;  Readln;  END .

```

* Bài 6:

Viết chương trình nhập một dãy số tối đa 100 số , sau đó sắp xếp lại theo thứ tự tăng dần .

GIẢI

```

Uses Crt;
Var A : Array [1..100] Of Integer;
    i , j , n , T : Integer;

```

BEGIN

```

  Clrscr;
  Write(' Do dai cua day so N = '); Readln (N);
  Writeln ( ' Nhap day so : ');
  For i := 1 To N Do
    Begin
      Write('A[', i ,'] = '); Readln ( A[i] );
    End;
  i := 1;
  While (i <= n-1) Do
    Begin
      j := i+1;
      While j<=n do
        Begin
          If A[j] < A[i] then
            Begin
              T := A[j];
              A[j ] := A[i];
              A[i] := T;
            End;
          j := j + 1;
        End;
      i := i + 1;
    End;
  Writeln(' Day sau khi sap xep : ');
  For i := 1 To N Do Write(A[i] : 4);
  Readln;  END .

```

* Bài 7:

Viết chương trình nhập n số nguyên. Đếm các số vừa chia hết cho 2 vừa chia hết 3. Xuất kết quả ra màn hình.

Program bai7;

Uses crt;

Var i,n,dem:integer;

X;real;

Begin

Clrscr;

Write('nhap so luong so'); readln(n);

```

Dem:=0;
For i:=1 to n do
Begin
    Write('nhap so thu tu',i);readln(x);
    If (x mod 2=0) and(x mod 3=0) then
        Dem:=dem+1;
    End;
Writeln('so luong cac so chia het cho 2 va 3 la:'dem);
Readln;
End.

```

* **Bài 8:**

Viết chương trình tính tích của 10 số tự nhiên đầu tiên.

```

{ Dùng while.....do.....}
Program tich;
Uses crt;
Const n=10;
Var i, tich:integer;
Begin
    Clrscr;
    Tich:=1;
    i:=1;
    while i<=n do
    begin
        tich:=tich*i;

    end;
    writeln('tich cua 10 so tu nhien dau tien la=',tich);
    readln;
End.

```

```

{ Dùng For.....do.....}
Program tich;
Uses crt;
Var i,n:integer;
Begin
    Clrscr;
    Tich:=1;
    For i:=1 to 10 do
    begin
        tich:=tich*i;
        i:=i+1;
    end;
    writeln('tich cua 10 so tu nhien dau tien la=',tich);
    readln;
End.

```