

MỤC LỤC

Trang

CHƯƠNG I. MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH.....	3
§1. Khái niệm lập trình và ngôn ngữ lập trình	4
Bài đọc thêm 1. Bạn biết gì về các ngôn ngữ lập trình?	6
§2. Các thành phần của ngôn ngữ lập trình.....	9
Bài đọc thêm 2. Ngôn ngữ Pascal.....	14
CHƯƠNG II. CHƯƠNG TRÌNH ĐƠN GIẢN	17
§3. Cấu trúc chương trình.....	18
§4. Một số kiểu dữ liệu chuẩn.....	21
§5. Khai báo biến	22
§6. Phép toán, biểu thức, câu lệnh gán.....	24
§7. Các thủ tục chuẩn vào/ra đơn giản	29
§8. Soạn thảo, dịch, thực hiện và hiệu chỉnh chương trình.....	32
Bài tập và thực hành 1	34
CHƯƠNG III. CẤU TRÚC Rẽ NHÁNH VÀ LẶP	37
§9. Cấu trúc rẽ nhánh	38
§10. Cấu trúc lặp	42
Bài tập và thực hành 2	49
CHƯƠNG IV. KIỂU DỮ LIỆU CÓ CẤU TRÚC	52
§11. Kiểu mảng.....	53
Bài tập và thực hành 3	63
Bài tập và thực hành 4	65
§12. Kiểu xâu	68
Bài tập và thực hành 5	73
§13. Kiểu bản ghi.....	74

CHƯƠNG V. TỆP VÀ THAO TÁC VỚI TỆP.....	81
§14. Kiểu dữ liệu tệp.....	82
§15. Thao tác với tệp.....	83
§16. Ví dụ làm việc với tệp.....	87
CHƯƠNG VI. CHƯƠNG TRÌNH CON VÀ LẬP TRÌNH CÓ CẤU TRÚC.....	90
§17. Chương trình con và phân loại.....	91
§18. Ví dụ về cách viết và sử dụng chương trình con.....	96
Bài tập và thực hành 6.....	103
Bài tập và thực hành 7.....	105
Bài đọc thêm 3. Ai là lập trình viên đầu tiên?.....	109
§19. Thư viện chương trình con chuẩn.....	110
Bài tập và thực hành 8.....	115
Bài đọc thêm 4. Âm thanh.....	118
PHỤ LỤC A	
1. Một số phép toán thường dùng.....	121
2. Giá trị phép toán logic.....	121
PHỤ LỤC B	
1. Môi trường Turbo Pascal.....	122
2. Một số tên dành riêng.....	128
3. Một số kiểu dữ liệu chuẩn.....	129
4. Một số thủ tục và hàm chuẩn.....	129
5. Câu lệnh rẽ nhánh và lặp.....	131
6. Câu lệnh with.....	134
7. Một số thông báo lỗi.....	136
PHỤ LỤC C	
Câu lệnh rẽ nhánh và lặp trong C++.....	139