

THỰC HÀNH MÔN TIN HỌC ĐẠI CƯƠNG

Bài 2. LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH C

I. TÓM TẮT BÀI THỰC HÀNH

1.1. Yêu cầu lý thuyết

Sinh viên đã được trang bị kiến thức về:

- Hệ đếm
- Lưu đồ
- Các lệnh nhập xuất cơ bản
- Kiểu dữ liệu, Hằng
- Cách biểu diễn dữ liệu trong máy tính

1.2. Nội dung

- ❖ Làm quen với môi trường công cụ lập trình IDE (IDE – Integrated Development Environment):
 - Cách đóng/mở chương trình
 - Cách viết một chương trình
 - Cách lưu một chương trình vào đĩa
 - Cách mở một chương trình
 - Compiler chương trình
- ❖ Viết được các chương trình sau:
 - “Hello World”
 - Tính tổng 2 số nguyên
 - Tính diện tích hình tròn
- ❖ Một số lưu ý:
 - Cách đặt tên biến, hằng (ký pháp Hungary)
 - Các kỹ thuật trình bày chương trình

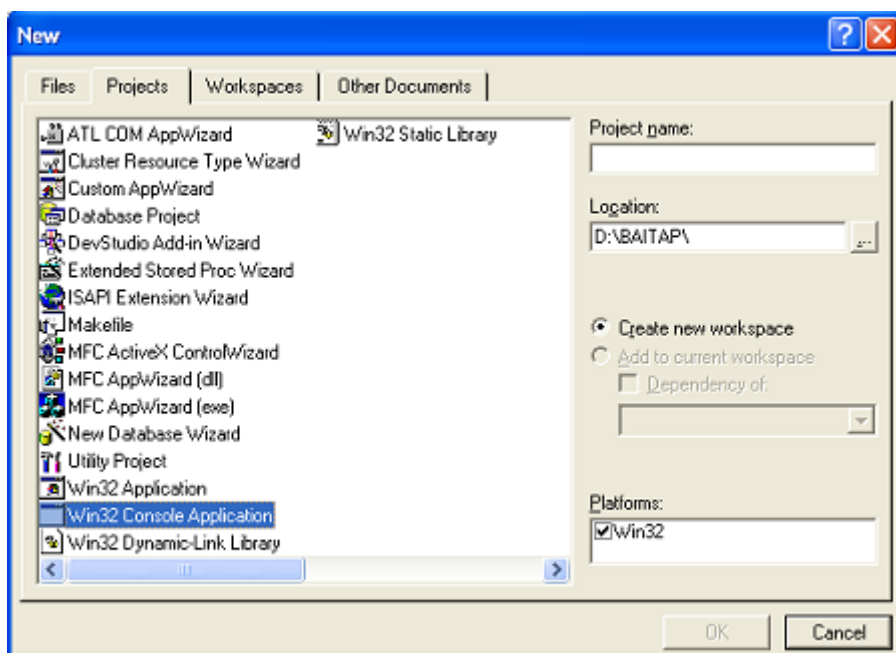
II. THAO TÁC TỪNG BƯỚC

2.1. Mở tập tin thực thi của IDE VC++ 6.0 (Microsoft Visual C++ 6.0) hay BC 3.1:

- Tìm shortcut, nếu không tìm thấy thì search để tìm ra file *.exe. Sau đó chạy chương trình soạn thảo (IDE)

2.2. Tạo mới một project (nếu là VS 6.0)

- File → New hoặc sử dụng phím tắt Ctrl + N để hiện ra cửa sổ sau. Sau đó, chọn tab Projects → Win32 Console Application



- Đặt tên cho project trong ô Project name.
- Chọn đường dẫn để lưu project trong ô Location.
- Nhấn Ok.
- Chọn 1 trong 2 tùy chọn : A simple application hoặc A « Hello, World ! » application.
- Nhấn Finish.
- Nhấn Ok cho cửa sổ New Project Information.

2.3. Gõ vào chương trình "HelloWorld".

- Chú ý sử dụng dấu tab và các phím tắt

```
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
void main()
{
    printf("Hello World");
    getch();
}
```

2.4. Dịch chương trình (compiler). Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn F9; trong VS 6.0, nhấn F5.

2.5. Xác định lỗi trong chương trình (nếu có). Ghi chép các lỗi và cách khắc phục để sử dụng lại.

2.6. Chạy chương trình (run). Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn Ctrl + F9; trong VS 6.0, nhấn Ctrl + F5.

- 2.7. **Tạo file thực thi .exe. Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn Alt + F9; trong VS 6.0, file .exe đã tự tạo khi biên dịch.**
- 2.8. **Lưu chương trình. Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn F2; trong VS 6.0, nhấn Ctrl + S.**
- 2.9. **Thoát khỏi trình soạn thảo IDE. Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn Alt + X; trong VS 6.0, nhấn Alt + F4.**
- 2.10. **Mở lại trình soạn thảo IDE và mở lại chương trình "HelloWorld" đã làm. Chú ý nên sử dụng phím tắt. Ví dụ, trong BC 3.1, nhấn F3; trong VS 6.0, nhấn Ctrl + N.**
- 2.11. **Sử dụng command line để dịch chương trình mà không cần sử dụng IDE**

```
C:\> bcc HelloWorld.cpp -o HelloWorld.exe
```

III. BÀI TẬP LÀM TẠI LỚP

- Viết chương trình tính diện tích hình chữ nhật
- Viết chương trình tính diện tích hình tròn
- Nhập xuất một chuỗi

IV. BÀI TẬP VỀ NHÀ

- Bài tập chương 1 trong giáo trình của UIT.

V. CÁC CÂU HỎI THƯỜNG GẶP

- Khác nhau giữa "stdio.h" và <stdio.h>?
- File *.exe được tạo ra nằm ở đâu?
- ...