

***Warning:** Vì cách viết này khá phức tạp nên nếu có lỗi sai cũng thông cảm cho mình nhé ;3 (nhớ báo cho mình lỗi sai để sửa) và nó không dành cho người mới*

1/ Một số điều cần biết:

a) Cache Area là gì + công dụng:

- Là phương pháp dùng để lưu trữ các kí tự đã nhập sau khi bấm **CALC** hoặc **=**
- Có thể dùng để chuyển đổi kí tự ở Công Thức 2 trong bảng kí tự (giống BCDKT)
- Nhân đôi kí tự đã được lưu trữ
- Thay đổi thứ tự của dãy kí tự đã lấy được trong **@**

b) Cách truy cập vào Cache Area

- Sử dụng kí tự ô trống **□** (HEX: 19)
- Khi bạn nhập tới giới hạn (con trỏ hiện **■**) đưa con trỏ vào ô trống và bấm **▶ DEL**

2/ Viết TV – (TA nhỏ) 2 Dòng:

B1: Thực hiện **B1-B3** của Basic Overflow

B2: **)** **+** “100 số bất kì” **+** “60 số bất kì”
CALC **=**, Sau đó bấm **ON**

B3: Xác định xem “34 kí tự” mình cần ghi là gì sau đó:

Lấy 3 **@** và các “Kí Tự chứa A,B,C,D,E,F trong HEX ;

Kí Tự Tiếng Việt Cần Nhập”

Nếu bạn đã xách đít đến File này thì chắc hẳn đã biết lấy =))) (kh biết thì xem lại File TV 1 dòng)

Nó sẽ trông như sau:

1234567890x :

x=0 :

@=1. _____6248_{x10}19 :

@=1. _____x10_____ :

@=1. 0000FB01_____x10_____



(____ là chỗ để nhập các **Kí Tự Không Ghi Được Bằng Công Thức** và **Các Kí Tự Tiếng Việt F4____** - Nếu dư HEX thì bạn bù đại cái HEX gì đó vào rồi tí xóa nó đi)

Lưu ý: Kí tự nó sẽ hiển thị từ trái qua phải theo @ từ dưới lên (tức là @ cuối cùng sẽ xuất hiện ở trên cùng khi xuất chữ)

- Sau khi nhập xong bấm:        








Nếu nó ra 1 dãy các kí tự và có ô trống □ ở cuối thì xin chúc mừng bạn đã xong bước này

- Nếu không ra thì bạn có thêm 1 cơ hội nữa để sửa mã

HEX và bấm lại cái “sau khi nhập” bằng cách:   ,
Lần này mà không được thì mời bạn quay về **B1** :D






B4:



Ở đoạn cuối cùng chỗ ô trống □ thông thường bên phải sẽ có 2 byte thừa

Cách xóa: Di chuyển con trỏ đến trước  ,    
 

Bắt đầu đếm kí tự giống như “Viết T.V 1 dòng” rồi xóa các byte thừa, nhớ xóa các kí tự bù vào nếu có (FB01 là 1 kí tự).




B5:

    sau đó ( x15)

Tiếp theo làm lại **B1-B2** nhưng cuối bước 2 không bấm  mà thay vào đó bấm 

Nếu nó hiện ra dãy kí tự mình nhập ban nãy là đúng, còn không ra thì làm lại từ đầu :D

B6:

Đưa con trỏ lên trên cùng bấm    , sau đó nhập các “**kí tự phải nhập bằng công thức 2 (nếu có)**” ở “**vị trí của nó**”

B7:

Đưa con trỏ đến trước Q (nhập như sau:

[SHIFT] [8] [1] [-] [SHIFT] [7] [3] [-] [SHIFT] [8] [1] [-] [▶]
[SHIFT] [7] [3] [x] , "50 số bất kì", [CALC] [AC] [◀]

Đưa con trỏ đến trước x, Spam số bất kì đến khi nào không nhập được nữa, [▶] [▶] [DEL]

Di chuyển con trỏ đến trước các kí tự nhập bằng công thức 2 [9] [DEL] nó sẽ ra kí tự hiển thị của kí tự đó (làm tương tự với các kí tự còn lại và 3 kí tự trước Q (, 1 kí tự sau Q ()

Sau khi đã xong hết thì khúc cuối nó sẽ đại khái như sau:

... @D@Q(F<50 số>x□

Nếu dò đúng thì xin chúc mừng vì đã đi được tới đây, sai thì mình dặt tay nhau về **B1**

B8:

Bấm [AC] [◀] , di chuyển con trỏ đến trước x , xóa 50 số đã nhập. Di chuyển con trỏ lên trên ghi sao cho đủ 34 kí tự. Rồi ta lấy 60 trừ đi số kí tự T.V và số dấu cách nhập bằng [SHIFT] [8] [3] [4] ([SHIFT] [8] [3] [4] ≠ i : HEX 20)
Được bao nhiêu thì ta nhập vào sau 34 kí tự bấy nhiêu.

Cuối cùng nhập:

ALPHA CALC ► 2 SHIFT 8 1 °, ' 2  ► 2 1 ALPHA CALC ► 2
1 ALPHA x10^x 1 ► ► 2 ► 9 DEL CALC = - (DONE)

***Công thức tổng quát:**

<17 kí tự trên><17 kí tự dưới><số
cần nhập>=@2pc►km2┘ D21=@21e1Q(F2x

**3/ Viết TV – (TA nhỏ) 3 – 4
dòng**

**a) Cách 1 (Dùng ít mã HEX –
không cần chuyển đổi vị trí
hoặc tăng kí tự lấy từ 3@)**

Cả 3 và 4 dòng đều có:

B1: Làm từ **B1-B6** của viết 2 dòng TV

Đối với 3 dòng:

B2:

Đưa con trỏ đến trước Q (nhập như sau:


SHIFT 8 1 (–) SHIFT 7 3 (–) SHIFT 8 1 (–) SHIFT 7
3 (–) SHIFT 8 1 (–) ► SHIFT 7 3 x¹ ,”40 số bất

kì", **CALC** **AC** 

Đưa con trỏ đến trước **X**, Spam số bất kì đến khi nào không nhập được nữa,   **DEL**


Di chuyển con trỏ đến trước các kí tự nhập bằng công thức 2 **9** **DEL** nó sẽ ra kí tự hiển thị của kí tự đó (làm tương tự với các kí tự còn lại và 5 kí tự trước **Q** **(** , 1 kí tự sau **Q** **(**)

Sau khi đã xong hết thì khúc cuối nó sẽ đại khái như sau:

...@D@D@ (F<40 số>X 

Nếu dò đúng thì xin chúc mừng vì đã đi được tới đây, sai thì mình dặt tay nhau về **B1**

B3:

Bấm **AC**  , di chuyển con trỏ đến trước **X** , xóa **40** số đã nhập. Di chuyển con trỏ lên trên ghi sao cho đủ 51 kí tự. Rồi ta lấy 43 trừ đi số kí tự T.V và số dấu cách nhập bằng **SHIFT** **8** **3** **4** (**SHIFT** **8** **3** **4** \neq **i**: HEX 20)

Được bao nhiêu thì ta nhập vào sau 51 kí tự bấy nhiêu.

Lưu ý: Nếu trừ ra số âm thì bạn đã nhập quá nhiều kí tự TV và dấu cách. Cách duy nhất để khắc phục là giảm bớt dấu cách **SHIFT** **8** **3** **4** và thay bằng dấu cách HEX 20

Cuối cùng nhập:

ALPHA CALC ► 2 SHIFT 8 1 8 1  ► 2 1 ALPHA CALC ► 2
SHIFT . 2  ► 2 1 ALPHA CALC ► 2 SHIFT 8 ▼ 3 3 2
► ► 2 ► 9 DEL CALC = - (DONE)

***Công thức tổng quát:**

<17 kí tự hàng 1><17 kí tự hàng
2><17 kí tự hàng 3><số cần
nhập>=@2km►mile1 D21=@2Ran#2 D21=@
2J►cal2Q(F2x

Đối với 4 dòng:

B2:

Đưa con trỏ đến trước Q (nhập như sau:

SHIFT 8 1 (-) SHIFT 7 3 (-) SHIFT 8 1 (-) SHIFT 7
3 (-) SHIFT 8 1 (-) SHIFT 7 3 (-) SHIFT 8 1 (-) ►
SHIFT 7 3 x¹ ,”32 số bất kì”, CALC AC ◀

Đưa con trỏ đến trước x, Spam số bất kì đến khi nào
không nhập được nữa, ► ► DEL

Di chuyển con trỏ **xuống dưới** đến trước các kí tự nhập bằng công thức 2 **[9] [DEL]** nó sẽ ra kí tự hiển thị của kí tự đó

(làm tương tự với các kí tự còn lại và 5 kí tự trước **Q (** , 1 kí tự sau **Q (**)

Sau khi đã xong hết thì khúc cuối nó sẽ đại khái như sau:

... @D@D@D@ (F<32 số>x □

Nếu dò đúng thì xin chúc mừng vì đã đi được tới đây, sai thì mình dắt tay nhau về **B1**

B3:

Bấm **[AC] [◀]** , di chuyển con trỏ đến trước **x** , xóa 32 số đã nhập. Di chuyển con trỏ lên trên ghi sao cho đủ 68 kí tự. Rồi ta lấy 26 trừ đi số kí tự T.V và số dấu cách nhập bằng **[SHIFT] [8] [3] [4]** (**[SHIFT] [8] [3] [4]** ≠ **i**: HEX 20)
Được bao nhiêu thì ta nhập vào sau 68 kí tự bấy nhiêu.

Lưu ý: Nếu trừ ra số âm thì bạn đã nhập quá nhiều kí tự TV và dấu cách. Cách duy nhất để khắc phục là giảm bớt dấu cách **[SHIFT] [8] [3] [4]** và thay bằng dấu cách HEX 20

Cuối cùng nhập:

[ALPHA] [CALC] [▶] [2] [SHIFT] [8] [1] [1] [2] [☰] [▶] [2] [1] [ALPHA] [CALC] [▶] [2]
[SHIFT] [8] [1] [°,"'] [2] [☰] [▶] [2] [1] [ALPHA] [CALC] [▶] [2] [1] [ALPHA] [x10^x] [1]

2 1 ALPHA CALC 2 1 1 1 2 9 DEL
CALC - (DONE)

*Công thức tổng quát


<17 kí tự hàng 1><17 kí tự hàng
2><17 kí tự hàng 3><17 kí tự hàng
4><số cần nhập>=@2in>cm2_D21=@
2pc>km2_D21=@21e1_D21=@2111Q(F2x





b) Cách 2 (Dùng nhiều mã HEX –
cần chuyển đổi vị trí hoặc
tăng kí tự lấy từ 3@)

*Warning: Đây là cách nâng cao (rất khó và mất thời
gian), Also known as: BÍ THUẬT*

- Chúng ta chỉ cần **thêm bước này trước bước B2 của
cách gõ 1**

Bước 1,5: Nhân đôi kí tự đang có và di chuyển kí tự

Đưa con trỏ đến trước **X**, “nhập 32 số” (nếu đã nhập 32 số ở đây thì sẽ không cần nhập 32 số ở **B2 của cách 1** và **khi lặp lại**) , **CALC** **AC** 

Tiếp tục đưa con trỏ đến trước **X**, Spam số bất kì đến khi nào không nhập được nữa,   **DEL** , Spam **DEL** để xóa tất cả các số bạn vừa spam và xóa luôn 32 số đã nhập, đến khi con trỏ đứng trước **Q (** , sau đó **CALC** **AC** 

Bạn sẽ thấy kí tự đã được nhân đôi lên:

*Minh họa:

Ban đầu: **Z . . . Q (X** □

Sau khi chuyển đổi: **Z . . . Q (. . . Q (< 32**
số > X □

Việc còn lại của bạn là canh ấn **DEL** xóa các kí tự mà bạn không mong muốn để tạo thành dãy kĩ tự mà bạn mong muốn.

Bước **1,5** này có thể lặp lại bao nhiêu lần tùy thích, miễn là bạn không nhập sai, sai là về lại **B1** :D

Lưu ý: khi xóa các kí tự đứng sau **F4F4**, ta cần thêm **SHIFT** **•** vào giữa 2 kí tự để ngăn cách không cho kí tự đó bị chuyển đổi (*sau khi xóa xong thì nhớ xóa cái kí tự nhập để ngăn cách đi, xóa tùy thích vì nó sẽ không bị biến đổi*)