

**LAB 02:****BIẾN VÀ KIỂU DỮ LIỆU****I. CHUẨN BỊ :****A. Kiến thức :**

- Các ký hiệu trong lưu đồ
- Khai báo, sử dụng biến

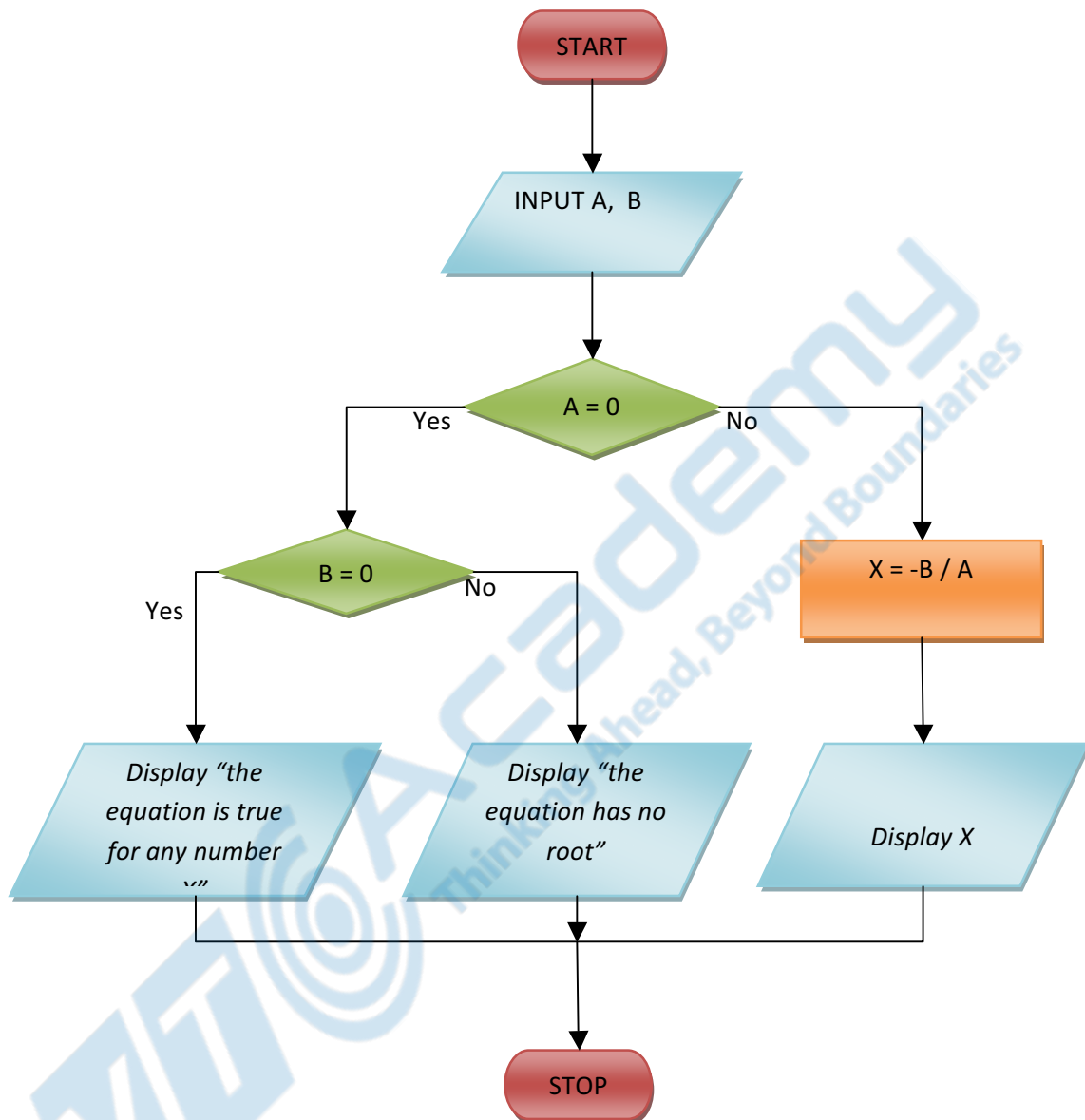
**B. Kỹ năng :**

- Thể hiện một giải thuật bằng lưu đồ
- Cấu trúc cơ bản của một chương trình C
- Các kỹ năng trong việc đặt tên
- Các kỹ năng trình bày code
- Đọc thông báo, gỡ rối chương trình
- Sử dụng hàm printf()

**II. BÀI TẬP:****A. Bài tập cơ bản :**

1. Viết chương trình C để hiển thị số byte của tất cả các kiểu dữ liệu.
2. Vẽ lưu đồ và viết chương trình C khai báo 2 biến a, b kiểu số nguyên và hiển thị:
  - Tổng của a và b.
  - Hiệu của a và b.
  - Tích của a và b.
  - Thương của a và b.

3. Lưu đồ sau thực hiện giải thuật nào? Nếu nhập vào  $A = 7$ ,  $B = 0$  thì kết quả sẽ ra sao?



4. Vẽ lưu đồ (flow chart) cho những bài sau:

- Nhập 1 số nguyên  $n$  tìm ra số  $m$  sao cho:  $1 + 2 + 3 + \dots + m \leq n$
- Tính  $n!! = 1 * 3 * 5 * \dots * n$  (nếu  $n$  lẻ)  
 $= 2 * 4 * 6 * \dots * n$  (nếu  $n$  chẵn)

**B. Bài tập nâng cao:**

1. Vẽ lưu đồ chương trình yêu cầu nhập vào một số  $n$  và hiển thị  $n$  số đầu tiên trong dãy Fibonacci.