



TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN TP.HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
HỆ CHÍNH QUI
MÔN: **NHẬP MÔN LẬP TRÌNH**

HDTH TUẦN 01

✚ PHẠM HOÀNG HẢI
✚ TRƯƠNG PHƯỚC LỘC
✚ HỒ TUẤN THANH

TP.HCM, 10 - 2015

Mục lục

1	Mục tiêu	3
2	Nội dung	3
2.1	Hướng dẫn sử dụng Moodle:	3
2.1.1	Hướng dẫn tạo project.....	3
3	Bài tập trên lớp	3
3.1	Bài tập 1	4
3.2	Bài tập 2	4
4	Bài tập về nhà	4
4.1	Bài tập 1	4
4.2	Bài tập 2	5

1 Mục tiêu

- Làm quen với môi trường môn học
- Làm quen với lập trình Cấu trúc điều kiện (if, switch).

2 Nội dung

2.1 Hướng dẫn sử dụng Moodle:

- Xem clip minh họa
- Nhớ:
 - Username/Password mặc định = MSSV
 - Phải đổi password mặc định
 - Nhớ kĩ username/password
 - Trong trường hợp SV quên mật khẩu email thì phải mang thẻ SV đến phòng Quản lý SV của trường để nhờ reset.
 - Trong trường hợp SV quên mật khẩu Moodle thì dùng chức năng quên mật khẩu, tất nhiên SV phải vào được mail trường cấp để có thông tin. Trong trường hợp không vào được email thì phải mang thẻ SV và làm giấy xin reset mật khẩu gửi VPK.

2.1.1 Hướng dẫn tạo project

- Xem clip minh họa
- Nhớ:
 - Lưu bài trong ổ D
 - Ngôn ngữ: C++, Win32 Console Application, Empty Project

3 Bài tập trên lớp

Lưu ý:

- Bài làm trình bày trong 1 file Word duy nhất
- Đặt tên file <MSSV>.doc
- Nộp bài:

- Tắt Microsoft Winword
- Nén file <MSSV>.doc thành file <MSSV>.zip hoặc <MSSV>.rar

3.1 Bài tập 1

Hãy gõ đoạn chương trình sau vào máy. Chạy chương trình (Ctrl + F5). Hãy chụp lại màn hình kết quả (dùng nút Prt Sc – Print Screen). Paste hình chụp được vào file Word (bấm Ctrl + V). Giải thích.

```
#include <stdio.h>
#include <limits.h>

void main()
{
    int x;
    x=INT_MAX;
    printf("Ban dau x = %d\n",x);
    x=x+1;
    printf("Sau khi tang x = %d\n",x);
}
```

3.2 Bài tập 2

Lập trình xử lý cho các bài toán sau:

1. Tính tổng 4 số x1, x2, x3, x4
2. Tìm số nhỏ nhất giữa 4 số b1, b2, b3, b4
3. Hoán đổi giá trị của hai số nguyên dương a và b mà không dùng thêm biến tạm
4. Nhập chiều dài 2 cạnh của một hình chữ nhật. Tính và xuất ra chu vi, diện tích của hình chữ nhật đó.

4 Bài tập về nhà

4.1 Bài tập 1

Viết chương trình nhập vào một số thể hiện độ C. Hãy đổi qua độ F và xuất kết quả ra màn hình

4.2 Bài tập 2

Như đã học trong tuần lí thuyết số 2, mỗi một kí tự được thể hiện bằng một con số (gọi là mã ASCII) trong bảng mã ASCII mở rộng.

Hãy điền vào chỗ trống trong bảng sau (Gợi ý, vào Google, search với từ khóa Extended ASCII):

<i>Ký tự</i>	<i>Mã ASCII</i>
A	65
!	
+	
-	
*	
/	
0	
	71
	116
	124
	44
	91

Lưu ý:

- Bài nộp là một file có dạng <MSSV>.rar hoặc <MSSV>.zip
- Bài nộp gồm:
 - Thư mục tương ứng với bài tập 1 (xem video số 1, nhớ xóa hết các thư mục Debug)
- 1 file Word chứa:
 - o Bảng trả lời cho bài tập 3