# Python Cơ bản - Ngày 1

### Biến, Kiểu Dữ liệu & Các Phép Toán Cơ bản

Khóa học: Python & Thị giác Máy tính

Tuần: 26 - Ngày 1 Thời lượng: 4 giờ

### 1. Biến & Gán giá trị

Biến là các bộ chứa dùng để lưu trữ giá trị dữ liệu. Python không có lệnh để khai báo biến - biến được tạo ngay khi bạn gán giá trị cho nó lần đầu tiên.

```
In []: # Gán giá trị cho biến
    name = "Khóa học Python"
    week = 25
    day = 1
    is_beginner = True

    print(f"Khóa học: {name}")
    print(f"Tuần {week}, Ngày {day}")
    print(f"Thân thiện với người mới: {is_beginner}")
```

#### Quy tắc đặt tên biến

- 1. Phải bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới
- 2. Không được bắt đầu bằng số
- 3. Chỉ được chứa các ký tự chữ cái, số và dấu gạch dưới (A-z, 0-9, và \_ )
- 4. Phân biệt hoa thường (age, Age và AGE là ba biến khác nhau)

```
In []: # Tên biến hợp lệ
student_name = "Nguyen Van A"
age2 = 25
_private = "bí mật"
CONSTANT_VALUE = 100

# Tên biến không hợp lệ (sẽ gây lỗi)
# 2age = 25  # Lỗi cú pháp
# student-name = "A" # Lỗi cú pháp
# class = "Python" # Lỗi cú pháp (từ khóa dành sẵn)
```

### 2. Kiểu Dữ liệu

Python có các kiểu dữ liệu tích hợp sau:

Kiểu	Ví dụ	Mô tả
str	"Xin chào"	Chuỗi văn bản
int	42	Số nguyên
float	3.14	Số thực (dấu phẩy động)
bool	True	Giá trị Boolean (True/False)

```
In [ ]: # Ví dụ về chuỗi
        message = "Xin chào Python!"
        city = 'Hà Nội'
        paragraph = """
        Đây là một chuỗi
        nhiều dòng trong Python
        print(type(message)) # <class 'str'>
        print(message)
In [ ]: # Ví dụ về số nguyên
        age = 25
        year = 2024
        negative = -100
        zero = 0
        print(type(age)) # <class 'int'>
        print(f"Tuổi: {age}, Năm: {year}")
In [ ]: # Ví dụ về số thực
        height = 1.75
        price = 99.99
        pi = 3.14159
        scientific = 1.5e-10 # Ký hiệu khoa học
        print(type(height)) # <class 'float'>
        print(f"Chieu cao: {height}m, Pi: {pi}")
In [ ]: # Ví dụ về Boolean
        is_student = True
        is married = False
        has_license = True
        print(type(is_student)) # <class 'bool'>
        print(f"Sinh viên: {is_student}, Đã kết hôn: {is_married}")
```

#### 3. Các Phép Toán Số học Cơ bản

Python hỗ trợ tất cả các phép toán toán học cơ bản:

```
In [ ]: # Phép toán số học cơ bản
        print("Công:", 5 + 3)
                                  # 8
        print("Trù:", 5 - 3)
                                 # 2
        print("Nhân:", 5 * 3)
                                  # 15
        print("Chia:", 5 / 3)
                                  # 1.66666666666666
In [ ]: # Các phép chia đặc biệt
        print("Chia lấy nguyên:", 7 // 4) # 1 (làm tròn xuống)
        print("Chia lấy dư:", 7 % 4) # 3 (phần dư)
        print("Lũy thừa:", 2 ** 3)
                                      # 8 (2 mũ 3)
In [ ]: # Thứ tự ưu tiên (PEMDAS)
        result1 = 2 + 3 * 4 # 14 (không phải 20)
        result2 = (2 + 3) * 4
                               # 20
        result3 = 2 ** 3 * 4 # 32 (8 * 4)
        print(f"2 + 3 * 4 = {result1}")
        print(f''(2 + 3) * 4 = \{result2\}'')
        print(f"2 ** 3 * 4 = {result3}")
```

### 4. Chuyển đổi Kiểu Dữ liệu

Đôi khi bạn cần chuyển đổi từ kiểu dữ liệu này sang kiểu dữ liệu khác:

```
In [ ]: # Chuyển sang chuỗi
        age = 25
        age_str = str(age)
        print(f"Tuổi dưới dạng chuỗi: '{age_str}' (kiểu: {type(age_str)})")
        # Chuyển sang số nguyên
        number_str = "42"
        number = int(number_str)
        print(f"Số dưới dạng nguyên: {number} (kiểu: {type(number)})")
        # Chuyển sang số thực
        price str = "99.99"
        price = float(price_str)
        print(f"Giá dưới dạng thực: {price} (kiểu: {type(price)})")
In [ ]: # Chuyển đổi Boolean
                                        # True
        print("bool(1):", bool(1))
        print("bool(0):", bool(0))
                                         # False
        print("bool(''):", bool('')) # False (chuỗi rỗng)
        print("bool('Xin chào'):", bool('Xin chào')) # True (chuỗi không rỗng)
        print("bool([]):", bool([])) # False (danh sách rỗng)
```

#### 5. Nhập và Xuất Dữ liệu

Xuất dữ liệu với print()

Hàm print() được sử dụng để hiển thị đầu ra:

```
In []: # In cơ bản
    print("Xin chào Thế giới!")

# In biến
    name = "Python"
    version = 3.11
    print("Ngôn ngữ:", name, "Phiên bản:", version)

# Định dạng chuỗi f-string (khuyến nghị)
    print(f"Ngôn ngữ: {name}, Phiên bản: {version}")

# In với dấu phân cách
    print("A", "B", "C", sep="-") # A-B-C

# In không xuống dòng
    print("Xin chào", end=" ")
    print("Thế giới") # Xin chào Thế giới (cùng dòng)
```

#### Nhập dữ liệu từ người dùng

Hàm input() cho phép bạn lấy dữ liệu từ người dùng:

```
In [ ]: # Nhập chuỗi
# name = input("Bạn tên là gì? ")
# print(f"Xin chào {name}!")

# Ghi chú: Bỏ ghi chú các dòng trên để thử nhập tương tác
# Để demo, chúng ta sẽ dùng giá trị tĩnh
name = "Sinh viên"
print(f"Xin chào {name}!")
In [ ]: # Nhập số (chuyển từ chuỗi)
```

```
In []: # Nhập số (chuyển từ chuỗi)
# age_str = input("Bạn bao nhiêu tuổi? ")
# age = int(age_str) # Chuyển sang số nguyên

# Hoặc trong một dòng:
# age = int(input("Bạn bao nhiêu tuổi? "))

# Demo với giá trị tĩnh
age = 25
birth_year = 2024 - age
print(f"Bạn sinh năm {birth_year}")
```

#### 6. Ví dụ Thực hành

Hãy cùng thực hành với một số ví dụ thực tế:

```
In [ ]: # Ví dụ 1: Thông tin Cá nhân
student_name = "Nguyen Van A"
student_id = 2024001
```

```
gpa = 8.5
        is_graduated = False
        print("=== THÔNG TIN SINH VIÊN ===")
        print(f"Tên: {student_name}")
        print(f"Mã SV: {student_id}")
        print(f"Điểm TB: {gpa}")
        print(f"Đã tốt nghiệp: {is_graduated}")
        print(f"Kieu dw lieu: {type(student_name)}, {type(student_id)}, {type(gpa)}, {type(
In [ ]: # Ví dụ 2: Máy tính Diện tích Hình chữ nhật
        length = 10.5
        width = 7.2
        area = length * width
        perimeter = 2 * (length + width)
        print("=== MÁY TÍNH HÌNH CHỮ NHẬT ===")
        print(f"Chiều dài: {length} cm")
        print(f"Chieu rong: {width} cm")
        print(f"Diện tích: {area} cm²")
        print(f"Chu vi: {perimeter} cm")
In [ ]: # Ví dụ 3: Bộ chuyển đổi Nhiệt độ
        celsius = 25
        fahrenheit = celsius * 9/5 + 32
        kelvin = celsius + 273.15
        print("=== BOO CHUYEN ĐOOI NHIỆT ĐOO ===")
        print(f"Nhiêt độ: {celsius}°C")
        print(f"Độ Fahrenheit: {fahrenheit}°F")
        print(f"Độ Kelvin: {kelvin}K")
```

## 7. Lỗi Thường gặp và Gỡ lỗi

Dưới đây là một số lỗi thường gặp bạn có thể gặp phải:

```
In []: # Ví dụ về Lỗi (được ghi chú để tránh phá vỡ notebook)

# 1. NameError - sử dụng biến chưa định nghĩa
# print(undefined_variable) # Lỗi tên biến

# 2. TypeError - thao tác sai kiểu dữ liệu
# result = "xin chào" + 5 # Lỗi kiểu

# 3. ValueError - chuyển đổi không hợp lệ
# number = int("xin chào") # Lỗi giá trị

# 4. SyntaxError - sai cú pháp
# print("Xin chào" # Lỗi cú pháp: thiếu dấu ngoặc đóng
print("Không có lỗi ở đây! ♥ ")
```

```
In []: # Meo go loi
x = 42
y = "Python"

print(f"Go loi: x = {x}, kiểu = {type(x)}")
print(f"Go loi: y = {y}, kiểu = {type(y)}")

# Sử dụng câu lệnh print() để theo doi giá trị biến
result = x * 2
print(f"Go loi: kết quả = {result}")
```

## 🌛 Tóm tắt

Trong bài học này, chúng ta đã học:

- 1. **Biến**: Cách tạo và đặt tên biến trong Python
- 2. Kiểu Dữ liệu: str, int, float, bool và các đặc điểm của chúng
- 3. **Toán số học**: Các phép toán toán học cơ bản
- 4. Chuyển đổi Kiểu: Chuyển đổi giữa các kiểu dữ liệu khác nhau
- 5. Nhập/Xuất: Sử dụng print() để xuất và input() để nhập dữ liệu từ người dùng
- 6. **Gỡ lỗi**: Các lỗi thường gặp và cách sửa chúng

# 🏠 Bài tập về nhà

Hoàn thành 3 bài tập sau:

- Hệ thống Thông tin Sinh viên: Tạo các biến cho dữ liệu sinh viên và hiển thị chúng một cách đẹp mắt
- 2. **Máy tính BMI**: Tính Chỉ số Khối cơ thể từ cân nặng và chiều cao
- 3. **Bô chuyển đổi Nhiệt đô**: Chuyển đổi từ đô Celsius sang đô Fahrenheit

## sin Bài học tiếp theo

Ngày mai chúng ta sẽ học về **Toán tử và Luồng điều khiển** bao gồm:

- Toán tử so sánh
- Toán tử logic
- · Câu lênh if/else
- Ra quyết định trong mã code