Thi thực hành: {} : 1 khối lệnh => lùi vào 1 tab

* Nhập xuất các kiểu dữ liệu: số nguyên - %d : int, long - %ld, số thực - float %f, double - %lf, kí tự (char -> %c), xâu ký tự (mảng ký tự - %s) - gets
* Logic cơ bản… Các toán tử:
  + SS: >, <, >=, <=, == (bằng), != (Khác)
  + Số học: +,-, \*, /, %(lấy dư)
  + Gán: =, +=, -=...
  + Logic: &&, ||, !
* Rẽ nhánh:
  + if.else
  + switch..case : switch(tên biến) : tên biến: số nguyên hoặc ký tự - char - %c ‘’
* Vòng lặp:
  + while
  + do…while
  + for
* Từ khoá break, continue…
* Hàm :
  + Có 2 loại hàm : trả về , không trả về
  + Lưu ý: Hàm trên int main ()
* Mảng:
  + Mảng 1 chiều
  + Sắp xếp 1 thuật toán
* Chuỗi : cách nhập xuất, các hàm của hàm : strlen….
* Struct: kiểu dữ liệu có cấu trúc
  + Khai báo 1 struct:
    - C1: struct TenStruct{  
       khai báo thuộc tính của Struct

char name[50];

};

* C2: typedef struct {

khai báo thuộc tính của Struct

char name[50];

} TenStruct;

Thi thuyết: kt trên

* Con trỏ
* Mảng 2 chiều
* File

| 3 - hang 0 cột 0 | 9 - hàng 0 cột 1 | 3 - 0-2 |
| --- | --- | --- |
| 4 - hàng 1 - cột 0 | 7 - hàng 1 - cột 1 | 8 - hang 1 - cột 2 |
| 1 | 7 | 9 |
| 6 | 2 | 3 |

arrr[4][3]

Mảng trong lập trình nói chung => tính từ 0 : (hàng 0, cột 0): Lấy giá trị ở cột 1 hàng 2: arr[2][1] = 8 : i - hàng, cột - j => arr[i][j]