**Ngôn ngữ lập trình  
1. Lập trình là gì? Ngôn ngữ lập trình là gì>  
. Lập trình là quá trình tạo ra các tệp chỉ dẫn để ra lệnh cho máy tính làm 1 nhiệm vụ nào đó.**

**. Ngôn ngữ lập trình là phương tiện để lập trình viên có thể giao tiếp với máy tính để viết ra các chỉ dần.**

**. Ngôn ngữ lập trình bao gồm 1 số loại như: JavaScript, TypeScript, Java, Python, C#, C++.**

**2. Thuật toán là gì? Tính chất của thuật toán?  
. Thuật toán là tập hợp các bước hữu hạn để giải quyết 1 bài toán nào đó,**

**. Thuật toán cần đảm bảo 1 só tính chất như:**

**.TÍnh chính xác.**

**. Tính khách quan.**

**. Tính phổ dụng**

**. Tính rõ ràng.**

**. Tính kết thúc.**

**. Để mô tả thuật toán chúng ta có thể sử dụng:**

**.Psrudo-code( mã giả)**

**. Flowchart (lưu đồ)**

**. Ngôn ngữ lập trình**

**3 Pseudcode là gì? Cách sử dụng**

**. Pseudcode là cách liệt kê tuần tự các bước bằng ngôn ngữ tự nhiên để biển diễn thuật toán.**

**. Một số keyword**

**. begin/star: bắt đầu chương trình**

**. input: Nhập dữ liệu**

**. output/display xuất dữ liệu**

**. if, and**

**.**

**Hiển thị C0624**

**Begin**

**INPUT CO624**

**DISPLAY**

**END**

Begin

Input : a

If a mod 2 = 0

Display “Chia hết cho 2”  
else display “ không chia hết cho 2”  
end

**4. Lưu đồ**

**.Flowchart là cách sử dụng sơ đồ khố để mô tả thuật toán**

**. Một số sơ đồ khố cơ bản**

**Hình tròn: start/end**

**Hình bình hành: input , output**

**Mũi tên; hiển thị luồng đi**

**Hình thoi:**