



## Bài tập thực hành

### Ghi nhớ:

1. Mỗi chương trình có duy nhất 1 hàm main, là nơi bắt đầu khi chương trình thực thi.
2. C/C++ có phân biệt chữ hoa & chữ thường. Tất cả từ khoá trong C đều là chữ thường.
3. Các cặp ngoặc (...) hay {...} phải đi cùng nhau.
4. Các dòng lệnh kết thúc bằng dấu chấm phẩy “;”
5. **printf(“nội dung”);** dùng để xuất nội dung ra bên ngoài. Lệnh này thuộc thư viện stdio.h
6. Ký tự đặc biệt: “\n” dùng để xuống hàng. “\t” dùng để cách 1 khoảng tab.

### 2.1. Bài tập 1

1. **Thời lượng:** 5 phút.
2. **Mô tả bài toán:** Viết chương trình xuất nội dung “Hello World. I’m a newbie.” ra màn hình.

### 2.2. Bài tập 2

1. **Thời lượng:** 10 phút.
2. **Mô tả bài toán:** Là một lập trình viên mới, bạn cần nhớ các nguyên tắc lập trình sau. Hãy viết các nguyên tắc này và xuất ra màn hình nhé:

1. In C, lowercase letters are significant.
2. main is where program execution begins.
3. Opening and closing braces enclose program statements in a routine.
4. All program statements must be terminated by a semicolon.

### 2.3. Bài tập 3

1. **Thời lượng:** 10 phút.
2. **Mô tả bài toán:** Viết chương trình hiển thị bảng chữ cái như hình sau:

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

### 2.4. Bài tập 4

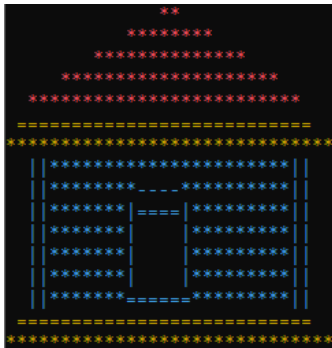
1. **Thời lượng:** 15 phút.
2. **Mô tả bài toán:** Bạn hãy dùng ký tự dấu sao (\*) để vẽ 1 hình vuông, 1 hình chữ nhật và 1 hình tam giác.

### 2.5. Bài tập 5

1. **Thời lượng:** 15 phút.
2. **Mô tả bài toán:** Bạn hãy vẽ một ngôi nhà như hình 7.

## 2.6. Bài tập 6

1. Thời lượng: 15 phút.
2. Mô tả bài toán: Bạn hãy hiện thực một thực đơn như hình 8.



Hình 7 - Vẽ hình ngôi nhà

THUC DON		
1.	Coca cola.....	12.000
2.	Nuoc suoi.....	7.000
3.	Cam ep.....	15.000
4.	Sua tuoi.....	12.000
5.	Pepsi.....	12.000
6.	C2.....	12.000
7.	Sting dau.....	12.000
8.	Tra sua dao.....	50.000
9.	Tra chanh.....	15.000
10.	Sinh to dau.....	25.000

Hình 8 - Hiện thị thực đơn ăn uống



### Câu hỏi ôn tập

(Xem đáp án ở trang 141)

- 3.1. Trong các loại ngôn ngữ lập trình dưới đây, loại nào có thể giao tiếp trực tiếp với máy tính?
  - A. Ngôn ngữ bậc cao (High level programming language).
  - B. Hợp ngữ (Assembly).
  - C. Ngôn ngữ máy (Machine Language).
  - D. Máy tính có thể hiểu mọi ngôn ngữ trên một cách trực tiếp.
- 3.2. Trong ngôn ngữ C, để máy tính có thể hiểu được Source code của lập trình viên thì cần có quá trình gì?
  - A. Biên dịch (Compile).
  - B. Thông dịch (Interpret).
  - C. Máy tính có thể hiểu mà không cần các quy trình trung gian.
- 3.3. Hãy sắp xếp các giai đoạn sau thành một quy trình phát triển chương trình
  - A. Nhập code -> Biên dịch -> Thực thi
  - B. Biên dịch -> Thực thi -> Nhập code
  - C. Thực thi -> Nhập code -> Biên dịch
- 3.4. Khi khai báo tiền xử lý, bạn thêm gì vào đầu dòng?
 

A. /	C. /* */
B. #	D. { }
- 3.5. Để xuất nội dung ra màn hình, bạn sẽ sử dụng lệnh nào?
 

A. printf	B. getch
-----------	----------
- 3.6. Hàm printf thuộc tập lệnh nào?
 

A. conio.h	B. stdio.h
------------	------------

- 3.7. Trong Visual Studio, để Build chương trình bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. F5  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + C  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L
- 3.8. Trong Visual Studio, để Build and Run chương trình bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. F5  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + C  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L
- 3.9. Trong Visual Studio, để Comment dòng lệnh chương trình bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. F5  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + C  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L
- 3.10. Trong Visual Studio, để Uncomment bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. Ctrl + \, E  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + U  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L
- 3.11. Trong Visual Studio, để bật cửa sổ Solution Explorer bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. Ctrl + \, E  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + U  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L
- 3.12. Trong Visual Studio, để bật cửa sổ báo lỗi bạn sử dụng phím tắt nào?
- A. Ctrl + \, E  
B. Ctrl + K rồi Ctrl + U  
C. Ctrl + Shift + B  
D. Ctrl + Alt + L