**Bài 4: Luyện tập**

**1. Cấu Lệnh if**

#### **Bài Tập 1: Kiểm Tra Tuổi**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập vào tuổi và kiểm tra xem họ có đủ tuổi để lái xe không. (Giả sử tuổi tối thiểu để lái xe là 18.)

**Yêu cầu:**

* Nhập tuổi từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if để kiểm tra và in thông báo nếu người dùng đủ tuổi hoặc không đủ tuổi để lái xe.

#### **Bài Tập 2: Xác Định Phân Loại Sinh Viên**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm số của một sinh viên và xác định loại học bổng mà sinh viên đó có thể nhận. (Giả sử điểm từ 0 đến 100 và các loại học bổng được phân loại như sau:

* Điểm >= 90: Học bổng loại A
* Điểm từ 70 đến 89: Học bổng loại B
* Điểm dưới 70: Không có học bổng)

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else if-else để kiểm tra và in loại học bổng.

#### **Bài Tập 3: Xác Định Loại Hình Chóp**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập chiều cao và bán kính của một hình chóp và xác định loại hình chóp dựa trên chiều cao.

**Yêu cầu:**

* Nhập chiều cao và bán kính từ người dùng.
* Nếu chiều cao lớn hơn bán kính, in ra "Hình chóp cao".
* Nếu chiều cao bằng bán kính, in ra "Hình chóp bình thường".
* Nếu chiều cao nhỏ hơn bán kính, in ra "Hình chóp thấp".

#### **Bài Tập 4: Xác Định Tính Chẵn Lẻ**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và kiểm tra xem số đó có phải là số chẵn hay số lẻ.

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if để kiểm tra số chẵn hoặc lẻ và in thông báo.

#### **Bài Tập 5: Tính Phí Gửi Hàng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập cân nặng của gói hàng và tính phí gửi hàng dựa trên cân nặng. (Giả sử phí gửi hàng như sau:

* Cân nặng <= 5 kg: 50.000 VNĐ
* Cân nặng từ 5.1 kg đến 10 kg: 100.000 VNĐ
* Cân nặng > 10 kg: 150.000 VNĐ)

**Yêu cầu:**

* Nhập cân nặng từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else để tính phí gửi hàng.

#### **Bài Tập 6: Xác Định Loại Xe**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số bánh xe của một loại xe và xác định loại xe đó (xe máy, ô tô, xe tải).

**Yêu cầu:**

* Nhập số bánh xe từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else để xác định và in loại xe.

#### **Bài Tập 7: Tính Lương Nhân Viên**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số giờ làm việc trong tuần và tính lương của nhân viên dựa trên số giờ làm việc. (Giả sử lương cơ bản là 200.000 VNĐ/giờ. Nếu số giờ làm việc trên 40 giờ, tính thêm 50% lương cho số giờ làm việc thêm).

**Yêu cầu:**

* Nhập số giờ làm việc từ người dùng.
* Tính lương dựa trên số giờ làm việc.

#### **Bài Tập 8: Xác Định Loại Điểm Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm số của một bài kiểm tra và xác định loại điểm số đó dựa trên bảng điểm (Dưới 50: Kém, 50-59: Trung bình, 60-79: Khá, 80-100: Giỏi).

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else để xác định loại điểm số.

#### **Bài Tập 9: Xác Định Kết Quả Đấu Thầu**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số tiền đấu thầu của ba công ty. Chương trình sẽ xác định công ty nào thắng thầu (công ty có số tiền cao nhất) và in thông báo cùng số tiền đó.

**Yêu cầu:**

* Nhập số tiền đấu thầu của ba công ty.
* Sử dụng câu lệnh if-else để xác định công ty thắng thầu.

#### **Bài Tập 10: Đánh Giá Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và xác định xem số đó có phải là số nguyên tố không. (Số nguyên tố là số lớn hơn 1 chỉ chia hết cho 1 và chính nó).

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if để xác định và in thông báo về số nguyên tố.

## ****2. Cấu Lệnh**** switch

#### **Bài Tập 1: Xác Định Ngày Trong Tuần**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số từ 1 đến 7 và in ra tên ngày trong tuần tương ứng.

**Yêu cầu:**

* Nhập số từ 1 đến 7 từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in tên ngày.

#### **Bài Tập 2: Xác Định Tháng Trong Năm**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số từ 1 đến 12 và in ra tên tháng tương ứng trong năm.

**Yêu cầu:**

* Nhập số từ 1 đến 12 từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in tên tháng.

#### **Bài Tập 3: Xác Định Loại Ngũ Cốc**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số từ 1 đến 5 và in ra loại ngũ cốc tương ứng.

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ 1 đến 5 từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in loại ngũ cốc.

#### **Bài Tập 4: Xác Định Loại Động Vật**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số từ 1 đến 6 và in ra loại động vật tương ứng.

**Yêu cầu:**

* Nhập số từ 1 đến 6 từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in loại động vật.

#### **Bài Tập 5: Xác Định Giá Vé Rạp Chiếu Phim**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số từ 1 đến 4 và in ra giá vé rạp chiếu phim cho từng loại suất chiếu (Buổi sáng, Buổi chiều, Buổi tối, Cuối tuần).

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in giá vé.

#### **Bài Tập 6: Xác Định Hình Dạng Được Vẽ**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số từ 1 đến 4 và in ra tên hình dạng được vẽ (Hình tròn, Hình vuông, Hình chữ nhật, Hình tam giác).

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định và in tên hình dạng.

#### **Bài Tập 7: Chọn Món Ăn**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số món ăn từ 1 đến 5 và in ra tên món ăn cùng với giá tiền. (Mã số 1: Phở - 50.000 VNĐ, Mã số 2: Bánh mì - 25.000 VNĐ, Mã số 3: Cơm tấm - 35.000 VNĐ, Mã số 4: Bún chả - 45.000 VNĐ, Mã số 5: Bánh xèo - 40.000 VNĐ)

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định món ăn và giá tiền.

#### **Bài Tập 8: Tính Giá Tiền Sinh Viên**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số sinh viên (1 - Sinh viên đại học, 2 - Sinh viên cao đẳng) và in ra mức học phí tương ứng. (Sinh viên đại học: 20 triệu VNĐ, Sinh viên cao đẳng: 15 triệu VNĐ)

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định học phí.

#### **Bài Tập 9: Quản Lý Đơn Hàng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã đơn hàng và in ra thông tin về tình trạng đơn hàng. (Mã số từ 1 đến 5: 1 - Đang xử lý, 2 - Đã gửi, 3 - Đã giao, 4 - Đã hủy, 5 - Hoàn trả)

**Yêu cầu:**

* Nhập mã đơn hàng từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định tình trạng đơn hàng.

#### **Bài Tập 10: Tính Điểm Thi**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số từ 1 đến 4 để chọn loại kỳ thi (1 - Đại học, 2 - Cao đẳng, 3 - Trung cấp, 4 - Thực hành) và in ra điểm thi tối đa tương ứng. (Điểm tối đa: Đại học - 100, Cao đẳng - 80, Trung cấp - 70, Thực hành - 60)

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để in điểm thi tối đa.

#### **Bài Tập 11: Phân Loại Giờ Trong Ngày**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập giờ trong ngày (0-23) và phân loại thời gian đó là "Sáng", "Chiều", "Tối", hoặc "Đêm".

**Yêu cầu:**

* Nhập giờ từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else để phân loại thời gian trong ngày.

#### **Bài Tập 12: Xác Định Tính Chất Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và xác định xem số đó có phải là số chính phương (số chính phương là số có thể viết dưới dạng n2n^2n2, với nnn là số nguyên).

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh if-else để kiểm tra và in thông báo.

#### **Bài Tập 11: Xác Định Ngày Trong Tháng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số tháng (1-12) và in ra số ngày của tháng đó. (Giả sử năm không nhuận).

**Yêu cầu:**

* Nhập số tháng từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để xác định số ngày của tháng.

#### **Bài Tập 12: Phân Loại Sản Phẩm**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã sản phẩm từ 1 đến 6 để chọn loại sản phẩm (1 - Điện tử, 2 - Đồ gia dụng, 3 - Thời trang, 4 - Mỹ phẩm, 5 - Thực phẩm, 6 - Sách) và in thông tin về loại sản phẩm.

**Yêu cầu:**

* Nhập mã sản phẩm từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh switch để in thông tin về loại sản phẩm.

## ****3. Câu Lệnh**** goto

#### **Bài Tập 1: Xác Định Loại Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và sử dụng goto để nhảy đến nhãn khác nhau để in thông báo nếu số đó lớn hơn 0, nhỏ hơn 0, hoặc bằng 0.

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn dựa trên giá trị của số nguyên.

#### **Bài Tập 2: Đánh Giá Kết Quả Thi**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm số từ 0 đến 100 và sử dụng goto để nhảy đến các nhãn để in thông báo nếu điểm số là "Giỏi", "Khá", "Trung Bình", hoặc "Kém".

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn dựa trên giá trị điểm số.

#### **Bài Tập 3: Xác Định Loại Hình Chóp**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập chiều cao và bán kính của hình chóp và sử dụng goto để nhảy đến nhãn khác nhau tùy theo chiều cao so với bán kính.

**Yêu cầu:**

* Nhập chiều cao và bán kính từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn dựa trên giá trị của chiều cao và bán kính.

#### **Bài Tập 4: Đánh Giá Điểm Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm số từ 0 đến 100 và sử dụng goto để nhảy đến các nhãn để in thông báo nếu điểm số là "Xuất sắc", "Khá", "Trung bình", hoặc "Yếu".

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn dựa trên điểm số.

#### **Bài Tập 5: Xác Định Đơn Vị Thời Gian**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số giây và sử dụng goto để chuyển đến các nhãn để tính toán và in số phút và số giây còn lại.

**Yêu cầu:**

* Nhập số giây từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn và tính toán.

#### **Bài Tập 6: Đánh Giá Tuổi Thọ**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập tuổi và sử dụng goto để nhảy đến các nhãn khác nhau để in thông báo về tuổi thọ (Trẻ em, Thanh niên, Trung niên, Cao niên).

**Yêu cầu:**

* Nhập tuổi từ người dùng.
* Sử dụng câu lệnh goto để nhảy đến các nhãn dựa trên tuổi.

#### **Bài Tập 7: Tính Phí Điện**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số điện tiêu thụ và tính phí điện. (Giả sử phí điện như sau:

* 0-100 kWh: 3.000 VNĐ/kWh
* 101-200 kWh: 4.000 VNĐ/kWh
* Trên 200 kWh: 5.000 VNĐ/kWh)

**Yêu cầu:**

* Nhập số điện tiêu thụ từ người dùng.
* Sử dụng goto để tính phí và in kết quả.

#### **Bài Tập 8: Xác Định Giá Vé Phim**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập độ tuổi và sử dụng goto để nhảy đến các nhãn và tính giá vé phim dựa trên độ tuổi (Dưới 12 tuổi: 40.000 VNĐ, 12-60 tuổi: 70.000 VNĐ, Trên 60 tuổi: 50.000 VNĐ).

**Yêu cầu:**

* Nhập độ tuổi từ người dùng.
* Sử dụng goto để xác định và in giá vé.

#### **Bài Tập 9: Tính Tổng Các Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và tính tổng của tất cả các số từ 1 đến số đó. Sử dụng goto để nhảy đến các nhãn để thực hiện phép tính và in kết quả.

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng goto để tính tổng và in kết quả.

#### **Bài Tập 10: Xác Định Phân Loại Thực Phẩm**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập mã số từ 1 đến 4 để chọn loại thực phẩm (1 - Rau củ, 2 - Trái cây, 3 - Thịt, 4 - Hải sản) và sử dụng goto để nhảy đến các nhãn và in thông tin về loại thực phẩm.

**Yêu cầu:**

* Nhập mã số từ người dùng.
* Sử dụng goto để in thông tin về loại thực phẩm.

#### **Bài Tập 11: Tính Tổng Đếm Ngược**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và tính tổng của tất cả các số từ số đó đến 1 bằng cách sử dụng goto để thực hiện phép tính.

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng goto để tính tổng và in kết quả.

#### **Bài Tập 12: Xác Định Lớp Học Theo Tuổi**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập tuổi và xác định lớp học của học sinh dựa trên tuổi. (6-10 tuổi: Tiểu học, 11-14 tuổi: Trung học cơ sở, 15-17 tuổi: Trung học phổ thông) bằng cách sử dụng goto để nhảy đến các nhãn.

**Yêu cầu:**

* Nhập tuổi từ người dùng.
* Sử dụng goto để xác định và in lớp học.

## ****4. Toán Tử Ba Ngôi****

#### **Bài Tập 1: Kiểm Tra Đủ Điều Kiện**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số và sử dụng toán tử ba ngôi để kiểm tra nếu số đó lớn hơn 10 hay không. In thông báo phù hợp.

**Yêu cầu:**

* Nhập số từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để kiểm tra và in thông báo.

#### **Bài Tập 2: So Sánh Hai Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập hai số và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định số lớn hơn và in kết quả.

**Yêu cầu:**

* Nhập hai số từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để so sánh và in số lớn hơn.

#### **Bài Tập 3: Xác Định Được Cấp Độ**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số điểm từ 0 đến 100 và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định cấp độ điểm (A, B, C, D).

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm số từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in cấp độ điểm.

#### **Bài Tập 4: So Sánh Ba Số**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập ba số nguyên và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định số lớn nhất trong ba số đó.

**Yêu cầu:**

* Nhập ba số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để tìm số lớn nhất và in kết quả.

#### **Bài Tập 5: Xác Định Phân Loại Số Nguyên**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in thông báo nếu số đó là số dương, số âm, hoặc số không.

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để kiểm tra và in thông báo.

#### **Bài Tập 6: Xác Định Ngày Trong Tuần**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số từ 1 đến 7 và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định ngày trong tuần và in ra ngày tương ứng.

**Yêu cầu:**

* Nhập số từ 1 đến 7 từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in ngày trong tuần.

#### **Bài Tập 7: Tính Giá Trị Của Diện Tích Hình Chữ Nhật**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập chiều dài và chiều rộng của hình chữ nhật và sử dụng toán tử ba ngôi để tính toán và in diện tích. Nếu diện tích lớn hơn 1000, in "Diện tích lớn", ngược lại in "Diện tích nhỏ".

**Yêu cầu:**

* Nhập chiều dài và chiều rộng từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in thông báo.

#### **Bài Tập 8: Tính Điểm Trung Bình**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm của ba môn học và sử dụng toán tử ba ngôi để tính điểm trung bình. Nếu điểm trung bình >= 7, in "Đạt yêu cầu", ngược lại in "Không đạt yêu cầu".

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm của ba môn học từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in thông báo.

#### **Bài Tập 9: Xác Định Phân Loại Đối Tượng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định loại đối tượng đó là "Dương" (nếu số lớn hơn 0), "Âm" (nếu số nhỏ hơn 0), hoặc "Không" (nếu số bằng 0).

**Yêu cầu:**

* Nhập số nguyên từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để in loại đối tượng.

#### **Bài Tập 10: Tính Phân Loại Khách Hàng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số tiền mua hàng và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định loại khách hàng dựa trên số tiền đó: (Dưới 500.000 VNĐ: "Khách hàng thường", 500.000 VNĐ - 1.000.000 VNĐ: "Khách hàng VIP", Trên 1.000.000 VNĐ: "Khách hàng Thân thiết").

**Yêu cầu:**

* Nhập số tiền từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in loại khách hàng.

#### **Bài Tập 11: Xác Định Hạng Sinh Viên**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập điểm của sinh viên và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định xếp loại sinh viên:

* "Xuất sắc" nếu điểm từ 9 trở lên,
* "Giỏi" nếu điểm từ 8 đến 8.9,
* "Khá" nếu điểm từ 6.5 đến 7.9,
* "Trung bình" nếu điểm từ 5 đến 6.4,
* "Yếu" nếu điểm dưới 5.

**Yêu cầu:**

* Nhập điểm từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in xếp loại.

#### **Bài Tập 12: Tính Giá Vé Phim**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập độ tuổi và sử dụng toán tử ba ngôi để xác định giá vé phim. (Giá vé là 50.000 VNĐ nếu dưới 12 tuổi, 80.000 VNĐ nếu từ 12 đến 59 tuổi, và 60.000 VNĐ nếu 60 tuổi trở lên).

**Yêu cầu:**

* Nhập độ tuổi từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in giá vé phim.

#### **Bài Tập 13: Tính Mức Thưởng**

**Nội dung:** Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập số năm làm việc của một nhân viên và sử dụng toán tử ba ngôi để tính mức thưởng theo quy định sau:

* 10% lương cơ bản nếu làm việc từ 0 đến 2 năm,
* 20% lương cơ bản nếu làm việc từ 3 đến 5 năm,
* 30% lương cơ bản nếu làm việc trên 5 năm.

**Yêu cầu:**

* Nhập số năm làm việc từ người dùng.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để xác định và in mức thưởng.

**5. Bài Tập Tổng Hợp: Quản Lý Học Sinh**

#### **Nội Dung:**

Viết một chương trình để quản lý điểm số và thông tin của một học sinh. Chương trình sẽ:

1. Nhập điểm số của một học sinh cho ba môn học.
2. Xác định điểm trung bình và phân loại học sinh dựa trên điểm trung bình.
3. Dựa trên phân loại điểm trung bình, xác định loại học bổng và thông báo cho học sinh.
4. Cho phép người dùng quyết định tiếp tục nhập thông tin của học sinh khác hay không bằng cách sử dụng goto.

#### **Yêu Cầu:**

* Nhập điểm cho ba môn học từ người dùng.
* Tính điểm trung bình.
* Sử dụng toán tử ba ngôi để phân loại điểm trung bình: "Xuất sắc", "Giỏi", "Khá", "Trung bình", "Yếu".
* Sử dụng switch để xác định loại học bổng dựa trên điểm trung bình.
* Sử dụng goto để cho phép người dùng tiếp tục hoặc kết thúc việc nhập thông tin học sinh.