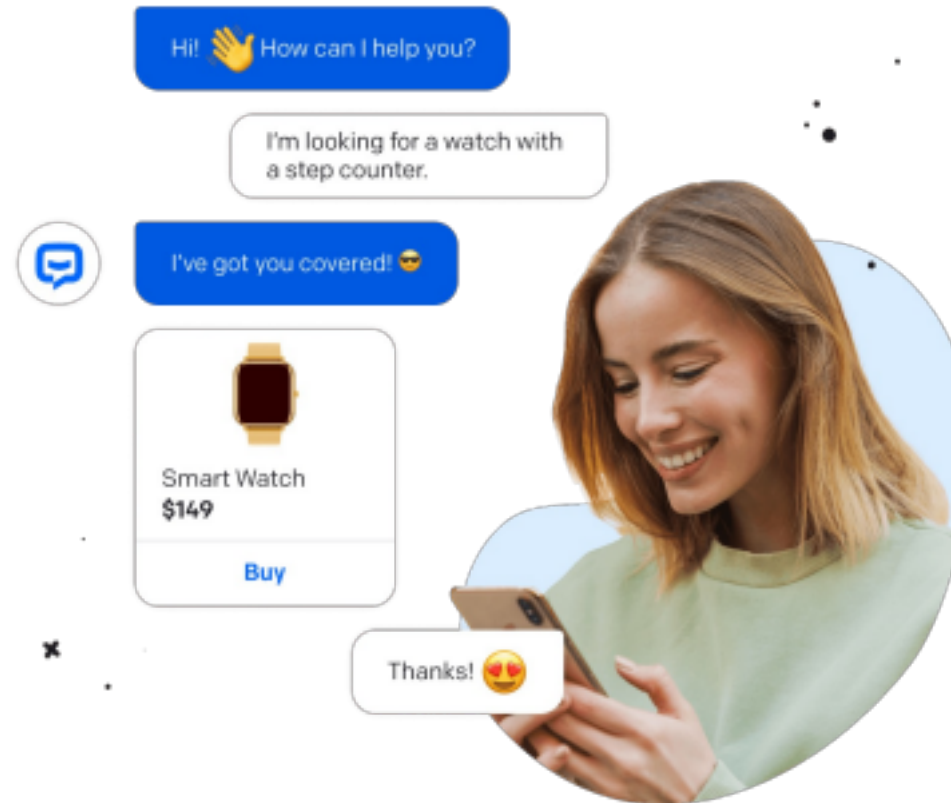




Hôm nay mình “quẩy” gì?

```
0 requests.get(url)
1
2 # checking response.status_code (if you get 502, try rerunning the code)
3 if response.status_code != 200:
4     print(f"Status: {response.status_code} - Try rerunning the code!")
5 else:
6     print(f"Status: {response.status_code}\n")
7
8 # using BeautifulSoup to parse the response object
9 soup = BeautifulSoup(response.content, "html.parser")
10
11 # finding Post images in the soup
12 images = soup.find_all("img", attrs={"alt": "Post image"})
13
14 # downloading images
15 i = 0
16 images[i]
```





Giới thiệu









⁴
Người sáng lập

- Được phát minh vào năm 1991 bởi Guido van Rossum

Python in our life

Rating

- The TIOBE Programming Community index

Feb 2023	Feb 2022	Change	Programming Language		Ratings	Change
1	1			Python	15.49%	+0.16%
2	2			C	15.39%	+1.31%
3	4	▲		C++	13.94%	+5.93%
4	3	▼		Java	13.21%	+1.07%
5	5			C#	6.38%	+1.01%
6	6			Visual Basic	4.14%	-1.09%
7	7			JavaScript	2.52%	+0.70%
8	10	▲		SQL	2.12%	+0.58%

19-Feb-23 7

Nghề nghiệp



Tuyển dụng python



Google Search

I'm Feeling Lucky

Google offered in: [Tiếng Việt](#) [Français](#) [中文 \(繁體\)](#)

19-Feb-23 8

Hello, world!

print

```
print("Hello, Kmin!")
```

Hello, Kmin!

Trải nghiệm - In họ tên

- Hãy in ra màn hình họ tên của mình

Khái niệm cơ bản ¹²

Ghi chú

```
print('hello, world') # Đây là ghi chú
```

```
hello, world
```

19-Feb-23 13

Biến

- Cú pháp: **<Tên_biến> = <Giá_trị>**

- Không cần phải khai báo trước khi sử dụng.
- Không thể sử dụng biến chưa được gán giá trị.

```
name = 'Kmin'  
print(name)
```

Kmin

19-Feb-23 14

Biến

- Cú pháp: **<Tên_biến> = <Giá_trị>**

- Không cần phải khai báo trước khi sử dụng.
- Không thể sử dụng biến chưa được gán giá trị.

```
name = 'Kmin'  
print(name)
```

Kmin

- Có thể gán các giá trị cho các biến trong cùng 1 lệnh.

```
a, b, c = 1, 2, 3  
print(a, b, c)
```

1 2 3


```
a, b = 3, 6  
print(a * b)  
print(a / b)  
print(b % 4)
```

18

0.5

2

```
c = "Kmin " + "Academy"  
print(c)
```

Kmin Academy

```
a, b = 1, 2  
c = a + b;  
print(c)
```

3

```
a = [1, 2, 3] + [4, 5, 6]  
print(a)
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

19-Feb-23 18

Trải nghiệm – Nhập xuất họ tên

- Cho phép nhập vào tên (first name) và họ (last name) của người dùng. Hãy in ra màn hình họ tên đầy đủ (full name) của người ấy.
 - Cách 1: Dùng 3 biến firstName, lastName và fullName

– Cách 2: Dùng 1 biến fullName

- Thay vì nhập chữ, ta hãy thử nhập vào số.

19-Feb-23 19

Kiểu dữ liệu

- Kiểu dữ liệu cho biết loại của dữ liệu
- Mỗi một giá trị/biến sẽ thuộc về một kiểu dữ liệu nào đó •

Kiểu dữ liệu trong python được tự động xác định • Ta cần

quan tâm đến kiểu dữ liệu để có thể xử lý chính xác

19-Feb-23 20

Kiểu dữ liệu

- Số nguyên: int
- Số thực: float
- Số phức: complex
- Chuỗi: string



- Luận lý: bool
- Dãy có thứ tự: list, tuple
- Dãy không thứ tự: set, dict
- None

19-Feb-23 21

Kiểu string

- Lấy số lượng ký tự: len(...)



19-Feb-23 22

Kiểu string

- Lấy chuỗi hoa/thường:

- `<chuỗi>.upper()`

- `<chuỗi>.lower()`



Kiểu string

- Kiểm tra chuỗi con: <chuỗi A> **in** <chuỗi B>



Cấu trúc rẽ nhánh

đúng>

else:

if <điều kiện>: <lệnh
đúng>

<lệnh sai>

• If thiếu: Nếu điều kiện đúng thì
làm lệnh đúng.

if <điều kiện>: <lệnh

điều kiện sai thì làm lệnh sai.

- If đủ: Nếu điều kiện đúng thì làm lệnh đúng, ngược lại, nếu

19-Feb-23 26

Cấu trúc rẽ nhánh



19-Feb-23 27

Cấu trúc rẽ nhánh



19-Feb-23 28

Trải nghiệm – Kiểm tra chuỗi con

- Cho phép nhập vào một chuỗi a và một chuỗi b. Nếu chuỗi a là con của chuỗi b thì xuất ra màn hình là “a gần giống b”, ngược lại thì xuất ra “a khác b”

while <điều kiện
lặp>: <lệnh>

- Trong khi điều kiện lặp còn đúng, thì lệnh còn được chạy.
- Chỉ một lần điều kiện sai, vòng lặp sẽ dừng.



Cấu trúc lặp

```
for <biến> in  
    <iterable>: <lệnh>
```

- Biến sẽ nhận lần lượt các giá trị trong `iterable`. Với mỗi giá trị nhận được, lệnh sẽ được thực hiện.



- Đến khi biến nhận hết các giá trị thì vòng lặp dừng lại.

19-Feb-23 31

Cấu trúc lặp

```
for <biến> in <iterable>:  
    <lệnh>
```



19-Feb-23 32

Danh sách

Danh sách



Danh sách



Danh sách



Danh sách



Trải nghiệm – Tìm chuỗi gần đúng

- Cho trước một danh sách tên các thành viên trong lớp. Cho phép người dùng nhập vào tên của một người. Hãy cho biết tên này gần giống với tên của thành viên nào trong lớp. In ra chỉ số của thành viên đó.
 - Trường hợp: tìm thấy
 - Trường hợp: không tìm thấy (về nhà)

Tài liệu tham khảo

- W3school


19-Feb-23 39

Thông tin liên hệ

◆  kmin.edu.vn

◆  academy@kmin.edu.vn

◆  860/60X/69 XVNT, phường 25, quận Bình Thạnh, TPHCM

◆  08.16.02.04.16 (tư vấn khóa học) | 038.4004.298 (tư vấn chuyên môn)

