Phần I: Bài cơ bản: (ép kiểu, các cấu trúc điều khiển, vòng lặp)

* Ép kiểu, vòng lặp
  1. Tính chu vi, diện tích hình tròn
  2. Tính khoảng cách 2 điểm
  3. Đổi tiền sang các tờ 1000, 2000, 5000
* Vòng lặp, điều khiển
  1. Giải nghiệm pt bậc 2
  2. In ra các chữ cái trong bảng chữ cái
* Vòng lặp, ép kiểu
  1. Tính cos(x)
  2. Đổi hệ 10 sang hệ 2
  3. Đổi hệ 10 sang hệ bất kì

Phần II: Hàm ( các loại kiểu trả về, đệ quy)

2.1 Tính tổng 2 số ( trả về và không trả về)  
2.2 Đổi hệ 10 sang hệ bất kì ( trả về và không trả về)  
2.3 Kiểm tra số nguyên tố, số hoàn hảo (Tổng ước bằng chính nó), số fibonaci  
2.4 Tính n!, số fibonaci thứ n

Phần III: Mảng / con trỏ

3.1 Cấp phát động mảng 1 chiều  
3.2 Đọc, xuất mảng 1 chiều  
3.3 In ra các số nguyên tố trong mảng  
3.4 Xóa, chèn, sắp xếp mảng 1 chiều  
3.5 Mảng 2 chiều: cấp phát động, đọc/ sinh ngẫu nhiên  
3.6 Sắp xếp mảng 2 chiều  
3.7 Các phép toán ma trận: cộng, trừ, nhân

Phần IV: Chuỗi

4.1 Đọc chuỗi  
4.2 Chuẩn hóa xâu  
4.3 Tách từ  
4.4 Tìm kí tự trong chuỗi => tìm từ trong chuỗi  
4.5 Xóa kí tự => Xóa từ  
4.6 Đổi xâu u trong s thành xâu v