

## Bài thực hành 01

### Biến và kiểu dữ liệu - Toán tử và nhập xuất

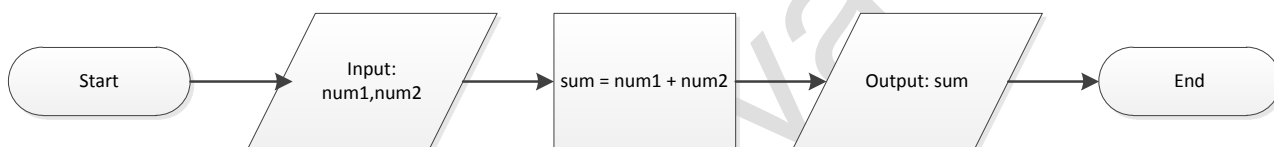
#### 1. Mục tiêu

- *Nắm vững các kiểu dữ liệu*
- *Biết khai báo và khởi tạo giá trị biến*
- *Nắm vững các loại toán tử và toán tử*
- *Sử dụng thành thạo các câu lệnh nhập xuất dữ liệu.*

#### 2. Bài thực hành Step by Step

**Bài thực hành 1:** Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên. In ra tổng 2 số nguyên đó

**Bước 1:** Vẽ lưu đồ các bước giải quyết



**Bước 2:** Tạo ứng dụng Java có tên JC\_L01\_TL1: File → New → Java Project

**Create a Java Project**  
Create a Java project in the workspace or in an external location.

Project name:

☐ Use default location

Location:  [Browse...](#)

**JRE**

☒ Use an execution environment JRE:

☐ Use a project specific JRE:

☐ Use default JRE 'jre1.8.0\_251' and workspace compiler preferences [Configure JREs...](#)

**Project layout**

☐ Use project folder as root for sources and class files

☒ Create separate folders for sources and class files [Configure default...](#)

**Working sets**

☒ Add project to working sets [New...](#)

Working sets:  [Select...](#)

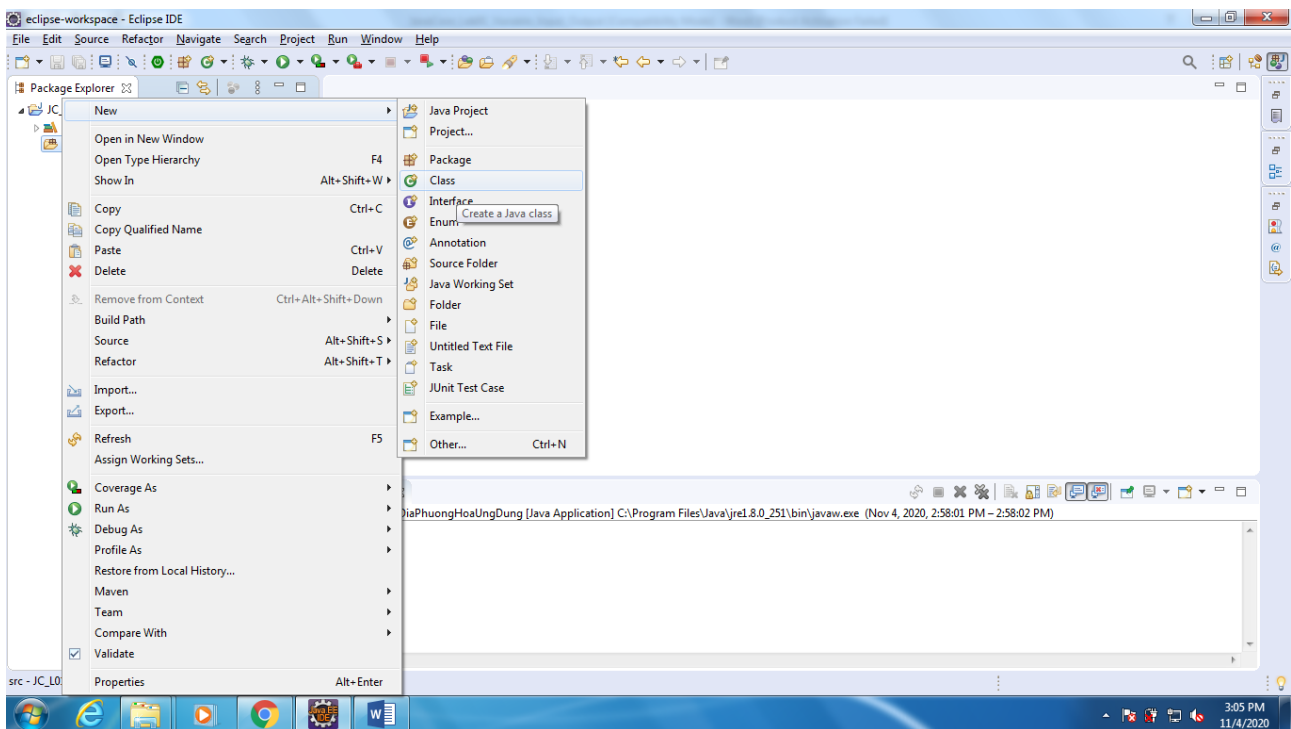
[? < Back Next > Finish Cancel](#)

Lưu ý:

- ✓ Project Name: Tên ứng dụng java
- ✓ Location: Đường dẫn thư mục chứa source code của ứng dụng

src → New → Class





**New Java Class**

Create a new Java class.

Source folder: JC\_L01\_TL1/src Browse...

Package: bailam Browse...

☐ Enclosing type: Browse...

Name: BaiThucHanh01

Modifiers: ☒ public ☐ package ☐ private ☐ protected  
☐ abstract ☐ final ☐ static

Superclass: java.lang.Object Browse...

Interfaces: Add... Remove

Which method stubs would you like to create?

☒ public static void main(String[] args)

☐ Constructors from superclass

☒ Inherited abstract methods

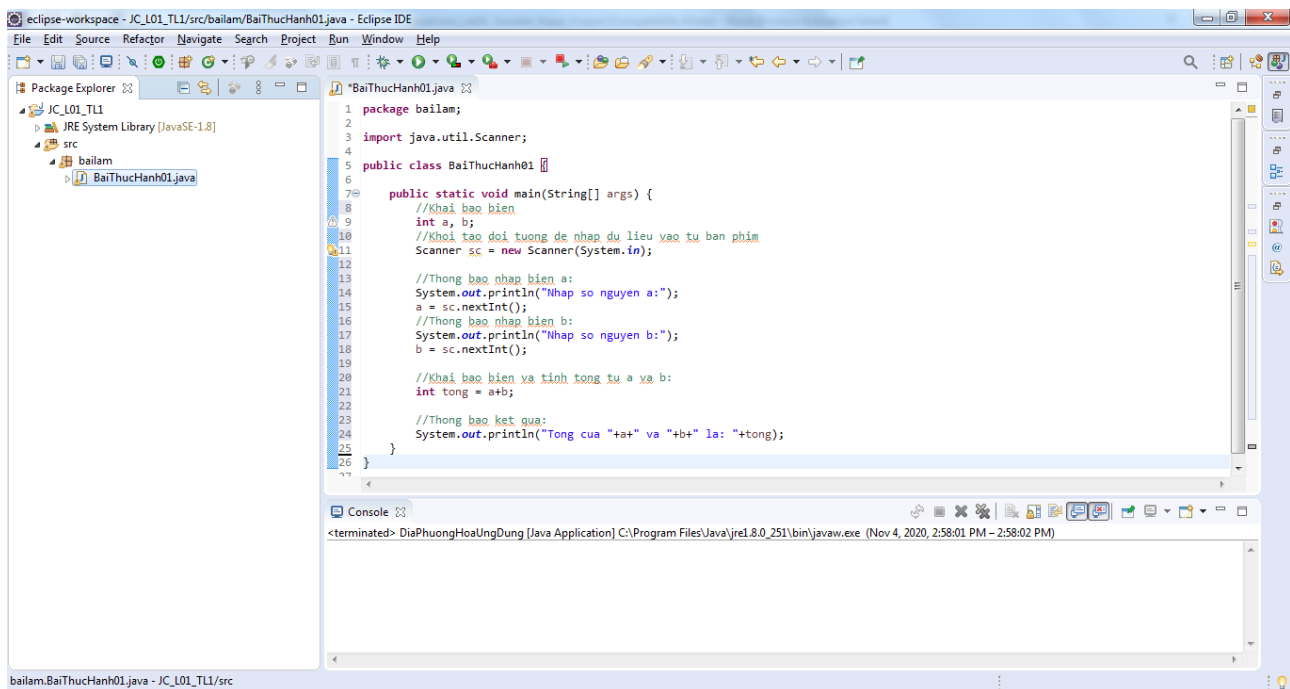
Do you want to add comments? (Configure templates and default value [here](#))

☐ Generate comments

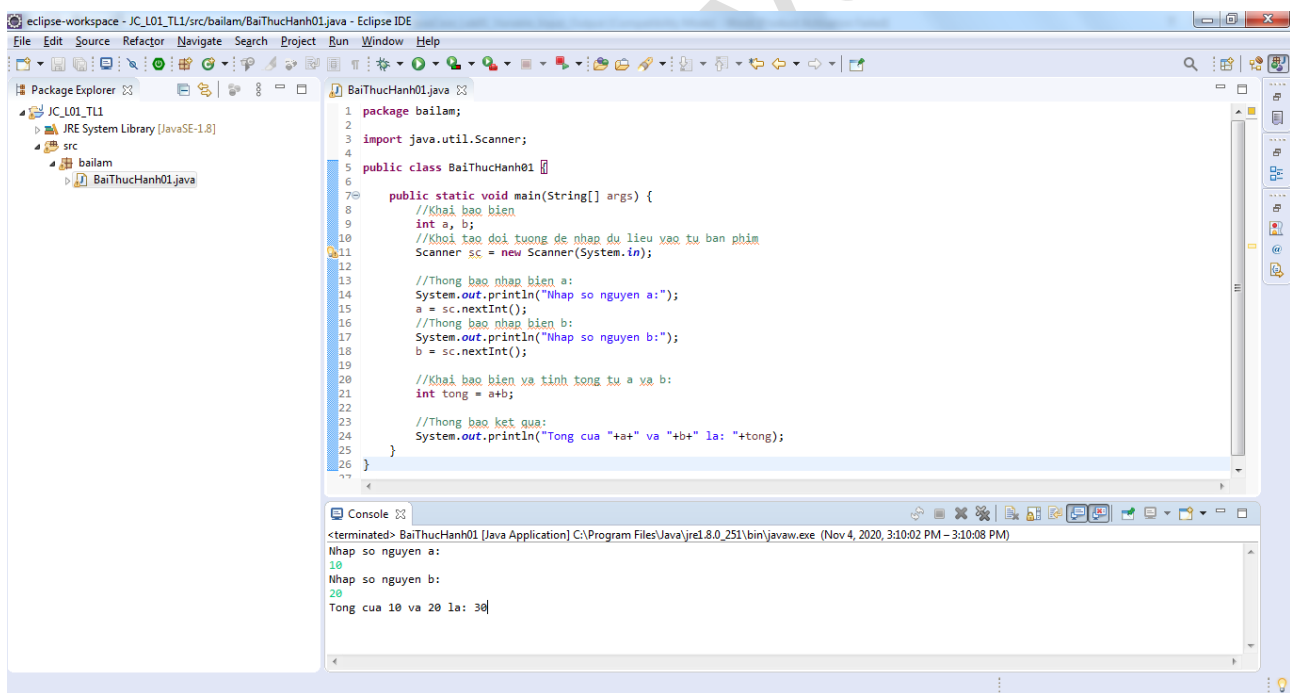
? Finish Cancel

**Bước 3:** Viết code vào phương thức main trong lớp BaiThucHanh01 như sau:





#### Bước 4: Chạy ứng dụng



### 3. Bài tập tự làm

**Bài 1:** Viết chương trình nhập vào một số nguyên và in ra bình phương số nguyên đó

**Bài 2:** Viết chương trình tính diện tích và chu vi hình tròn với bán kính hình tròn nhập từ bàn phím



**Bài 3:** Viết chương trình nhập vào thông tin của sinh viên bao gồm: Mã sinh viên, tên sinh viên, tuổi, số điện thoại, email, địa chỉ, giới tính và in thông tin sinh viên theo định dạng sau

Ma SV: SV001	Ten SV: Nguyen Van A	
Tuoi: 20	So DT: 0355914029	Mail: quangnd@bachkhoa-aptech.edu.vn
Gioi Tinh: Nam	Dia Chi: Dong My, Thanh Tri, Ha Noi	

**Bài 4:** Viết chương trình nhập vào điểm toán, điểm lý và điểm hóa. Tính tổng điểm và điểm trung bình rồi hiển thị kết quả

**Bài 5:** Viết chương trình nhập 2 số nguyên và in ra kết quả của phép cộng(+), phép trừ(-), phép nhân(\*) và phép chia(/) ra màn hình

**Bài 6:** Viết chương trình nhập từ bàn phím số nguyên có 3 chữ số. In ra màn hình chữ số hàng tram, hàng chục, hàng đơn vị

**Bài 7:** Viết chương trình nhập từ bàn phím số nguyên có 4 chữ số. In tổng các chữ số của số nguyên đó

**Bài 8:** Viết chương trình nhập từ bàn phím số có 3 chữ số. In ra số đảo ngược của số đó (VD: nhập vào 456 → in ra 654)

