Câu 1: mindmap

Câu 2: bao gồm các chỉ thị để giải quyết một vấn đề

Câu 3:

* Pseudo code là mã giả không có giá trị trong chương trình, không nhất quán trong cách diễn tả gây khó hiểu
* Flowchart là luu đồ giúp hiển thị luồng thực thi của chương trình, nhất quán trong cách thể hiện

Câu 4: để giúp hình dung rõ hơn về đường đi của dữ liệu

Câu 5: vì flowchart giúp mình và người khác hiểu rõ hơn về câu lệnh cần làm

Câu 6: để tránh dài dòng gây khó hiểu

Câu 7:

* Hình bầu dục: bắt đầu/kết thúc chương trình
* Hình bình hành: nhập/xuất dữ liệu
* Hình chữ nhật: bước tính toán
* Hình thoi: bước rẽ nhánh
* Mũi tên: chỉ luồng thực thi

Câu 8:

Nhập a, b

Phương trình có nghiệm

X=-b/a

b=0

A=0

Phương trình vô nghiệm

Phương trình vô số nghiệm

Câu 9:  là một loại phần mềm giúp chúng ta quản lý sự thay đổi trong source code của dự án theo thời gian một cách dễ dàng và thuận tiện

Câu 10:

* hệ thống quản lý mã nguồn tâp trung: là nơi mã nguồn của một dự án được lưu trên một kho tập trung trên 1 máy chủ
* hệ thống quản lý mã nguồn phân tán: là 1 repo riêng của một lập trình viên

câu 11:

* là một cách thức để lưu trữ mã nguồn và hỗ trợ cộng tác trong quá trình phát triển ứng dụng
* vì giúp quản lý mã nguồn để tránh các trường hợp như mã nguồn bị xóa, cần thay đổi

câu 12: git thuộc hệ thống quản lý mã nguồn phân tán

câu 13:

* Là nơi chứa mã nguồn, tức là nơi mà chúng ta lưu trữ các file, các đoạn mã được viết ra trong suốt quá trình phát triển dự án
* **Local Repository**: Là nơi lưu trữ mã nguồn trên máy tính của lập trình viên
* **Remote Repository**: Là nơi lưu trữ mã nguồn ở trên mạng

Câu 14: giúp lưu các thay đổi của đoạn mã sau khi chỉnh sửa

Câu 15:

* Thao tác push giúp đẩy các thay đổi của chương trình từ máy lên repo
* Câu lệnh: git push origin master

Câu 16: để lấy chương trình từ repo về máy tính

Câu 17:

* để tạo một file bản sao của repo về máy tính
* cú pháp: git clone + link git

câu 18:

* git init: khởi tạo
* git remote add origin+link git: liên kết
* git add+tên file: thêm file vào git
* git commit -m’’ : lưu thay đổi
* git push origin master :đẩy lên repo

câu 19: viết tắt của world wide web **là không gian nơi chứa thông tin, tài liệu và tài nguyên của mọi website trên toàn cầu**

**câu 20: là ngôn ngữ được sử dụng để tạo các trang web viết tắt của hypertext markup language**

câu 21:

* thẻ p
* thẻ br
* thẻ table
* thẻ div
* thẻ span

câu 22:

* dùng để định nghĩa 1 khu vực trang web của bạn
* khác với thẻ span là thẻ chỉ định nghĩa 1 dòng của trang web

câu 23:

* viết tắt của  uniform resource locator là địa chỉ của một tài nguyên duy nhất trên web
* Đường dẫn tuyệt đối là một chuỗi đầy đủ bao gổm http://, tên miền của trang web, đường dẫn đến tập tin
* Đường dẫn tương đối là một phần nhỏ của đường dẫn tuyệt đối, thông thường đường dẫn tương đối là phần đường dẫn đến tập tin

Câu 24:  là nguồn dẫn tài liệu để khi người dùng click vào nó sẽ được dẫn đến một trang khác hoặc một vị trí nào đó trên trang web

Câu 25: dùng id đánh dấu tại 1 vị trí trên cùng của trang web rồi dùng thẻ a có gắn vị trí đó.

Câu 26: Cú pháp tạo một cái liên kết trong cũng giống với cú pháp tạo một cái liên kết thông thường. Tuy nhiên, nằm phía sau đường dẫn đến tài liệu thì nó có thêm #tên bookmark để chỉ định một vị trí trên trang web mà chúng ta muốn người dùng sẽ được chuyển đến khi họ nhấp vào liên kết

Câu 27:

* External link là  liên kết trỏ đến tên miền riêng
* Internal link là các liên kết trỏ đến nội dung trong cùng một tên miền

câu 28: có 2 loại có thứ tự và không có thứ tự

câu 29: trong thẻ danh sách có thứ tự dùng thuộc tính type là A và start là C

câu 30: dùng để nhập thông tin và gửi về server

câu 31: dùng để xác định nơi gửi dữ liệu

câu 32:

* Post: dữ liệu được gửi đi hiển thị trên thanh địa chỉ của trình duyệt
* Get: dữ liệu không được gửi đi ko hiển thị trên thanh địa chỉ của trình duyệt

Câu 33:

* Button: nút nhấn vào không có gì xảy ra trừ khi có chức năng gì đó được lập trình trước
* Submit: gửi dữ liệu lên server
* Reset: xóa tất cả các thông tin trong các ô nhập

Câu 34: trong thể form dùng thuộc tính action rồi gắn đường dẫn vào

Câu 35: dùng rowspan=3

Câu 36: dùng colspan=2

Câu 37:

* Cellspacing: dùng để tạo khoảng cách giữa viền trên và viền dưới của đường viền
* Cellpadding: dùng để tạo khoảng cách giữa nội dung trong ô so với đường viền

Câu 38:

* viết mã javascript trong thẻ script
* sử dụng file.js và nhúng vào trang web
* sử dụng file.js từ bên ngoài
* viết mã javascript ngay khi khai báo thẻ html

câu 39: là đúng vì

câu 40: đúng

câu 41:

* camelCase: từ đầu tiên viết thường, các từ tiếp theo viết hoa chữ cái đầu
* CamelCase: viết hoa chữ cái đầu và các từ tiếp theo cũng như vậy

Câu 42:

* là tên gọi được gắn cho 1 vùng nhớ chứa dữ liệu
* biến cục bộ: là biến chỉ dùng trong hàm đó
* biến toàn cục: là biến dùng được ngay cả ngoài hàm

câu 43:

* var là biến toàn cục
* let là biến cục bộ
* const là hằng số

câu 44:

câu 45:

* dạng số
* dạng chuỗi
* dạng boolean

câu 46:

* là toán tử trả về kiểu dữ liệu
* x có kiểu số

câu 47:

* alert
* document.write

câu 48:

* toán tử toán học
* toán tử so sánh
* toán tử cộng chuỗi
* toán tử gán
* toán tử logic

câu 49:

== :so sánh giá trị

=== : so sánh giá trị và kiểu dữ liệu

Câu 50:

* && nếu 1 giá trị sai thì cả 2 đều sai, nếu cả 2 đúng thì cả 2 đúng
* || nếu 1 giá trị sai thì cả 2 đúng, nếu cả 2 sai thì cả 2 sai

Câu 51: false

Câu 52:

++ là cộng thêm 1 số

(--) là trừ đi 1 số

Câu 53:

* ++a là cộng trước rồi gán giá trị
* a++ là gán trị trước rồi cộng

câu 54: là lựa chọn thực thi một khối lệnh dựa trên việc đánh giá một điều kiện cho trước

câu 55:

* câu lệnh if-else
* câu lệnh switch-case

câu 56: là đánh giá một điều kiện và đưa ra lựa chọn thực

thi một khối lệnh dựa trên điều kiện đó

câu 57: là một cấu trúc điều kiện cho phép lựa chọn thực thi các khối lệnh khác nhau dựa trên kết quả của việc so sánh

câu 58: nếu điều kiện trong if là sai thì thực hiện câu lệnh trong else hoặc nếu không có else thì chương trình đó kết thúc

câu 59: khi đã biết trước các trường hợp có thể xảy ra

câu 60:

* break dùng để kết thúc câu lệnh
* thì chương trình sẽ tiếp tục thực hiện đến khi kết thúc hoặc gặp break