

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
ĐỘC LẬP – TỰ DO – HẠNH PHÚC



GIÁO TRÌNH

LẬP TRÌNH JAVA CĂN BẢN

MODULE: JAVA CORE

LAB 3: VÒNG LẶP FOR, WHILE, DO WHILE

Dương Nguyễn Phú Cường

Năm 2024

<https://nentang.vn>

MỤC LỤC

MỤC LỤC	I
DANH MỤC HÌNH	II
DANH MỤC BẢNG.....	III
DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT	IV
Chương 1: CÂU LỆNH VÒNG LẶP.....	1
Bài 1: Viết chương trình tính trung bình tổng của các số tự nhiên chia hết cho 2 (100đ)	1
Mục 1: Yêu cầu	1
Bài 2: Viết chương trình xác định số nguyên tố (100đ).....	1
Mục 1: Thông tin.....	1
Mục 2: Yêu cầu	1
Bài 3: Viết chương trình xác định số chính phương (100đ)	1
Mục 1: Thông tin.....	1
Mục 2: Yêu cầu	1
Bài 4: Viết chương trình in ra ma trận đèn LED in tên của bạn (100đ).1	
Mục 1: Thông tin.....	1
Mục 2: Yêu cầu	2
Mục 3: Ví dụ	2
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	A
XIN CẢM ƠN !	B

DANH MỤC HÌNH

No table of figures entries found.

DANH MỤC BẢNG

Bảng 1.1: Ma trận đèn LED 10x8	2
--------------------------------------	---

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Tiếng Việt	Tiếng Anh
1.	CSDL	Cở sở dữ liệu	Database
2.			
3.			
4.			
5.			

Chương 1: CÂU LỆNH VÒNG LẶP

Bài 1: Viết chương trình tính trung bình tổng của các số tự nhiên chia hết cho 2 (100đ)

Mục 1: Yêu cầu

- Cho người dùng nhập vào con số “min” và “max” bất kỳ. (20đ)
- Thực hiện chương trình tính trung bình tổng của các số tự nhiên chia hết cho 2 từ “min” tới “max”. (80đ)

-----📖-----

Bài 2: Viết chương trình xác định số nguyên tố (100đ)

Mục 1: Thông tin

Số nguyên tố là số chỉ chia hết cho 1 và chính nó.

Mục 2: Yêu cầu

- Cho người dùng nhập vào số “x”. (20đ)
- Thực hiện chương trình xác định số “x” vừa nhập có phải là số nguyên tố hay không? (80đ).

-----📖-----

Bài 3: Viết chương trình xác định số chính phương (100đ)

Mục 1: Thông tin

Số chính phương là số mà giá trị của nó là bình phương của một số tự nhiên.

Ví dụ: $9 = 3 \times 3$; $16 = 4 \times 4$; $25 = 5 \times 5$; $1000000 = 1000 \times 1000$

Mục 2: Yêu cầu

- Cho người dùng nhập vào số “x”. (20đ)
- Thực hiện chương trình xác định số “x” vừa nhập có phải là số chính phương hay không? (80đ).

-----📖-----

Bài 4: Viết chương trình in ra ma trận đèn LED in tên của bạn (100đ)

Mục 1: Thông tin

In ra ma trận 10x8 như sau:

[0,0]	[0,1]	[0,2]	[0,3]	[0,4]	[0,5]	[0,6]	[0,7]	[0,8]	[0,9]
[1,0]	[1,1]	[1,2]	[1,3]	[1,4]	[1,5]	[1,6]	[1,7]	[1,8]	[1,9]
[2,0]	[2,1]	[2,2]	[2,3]	[2,4]	[2,5]	[2,6]	[2,7]	[2,8]	[2,9]
[3,0]	[3,1]	[3,2]	[3,3]	[3,4]	[3,5]	[3,6]	[3,7]	[3,8]	[3,9]
[4,0]	[4,1]	[4,2]	[4,3]	[4,4]	[4,5]	[4,6]	[4,7]	[4,8]	[4,9]
[5,0]	[5,1]	[5,2]	[5,3]	[5,4]	[5,5]	[5,6]	[5,7]	[5,8]	[5,9]
[6,0]	[6,1]	[6,2]	[6,3]	[6,4]	[6,5]	[6,6]	[6,7]	[6,8]	[6,9]
[7,0]	[7,1]	[7,2]	[7,3]	[7,4]	[7,5]	[7,6]	[7,7]	[7,8]	[7,9]

Bảng 1.1: Ma trận đèn LED 10x8

Mục 2: Yêu cầu

- In ra màn hình ma trận 10x8. (20đ)
- In ra giá trị 1 tại các vị trí của đèn LED theo tên của bạn; các vị trí còn lại giá trị 0 (80đ).

Mục 3: Ví dụ

Ma trận 10 x 8:									
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0

-----📖-----

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] D. N. P. Cường, "Lập trình Java căn bản," NenTang, 11 06 2023.
[Online]. Available: <https://nentang.vn/app/edu/khoa-hoc/java/lap-trinh-java-can-ban>. [Accessed 10 09 2024].

XIN CẢM ƠN !



NỀN TẢNG
Hành trang tới Tương Lai

Nền tảng Kiến thức - Hành trang tới Tương lai

Cung cấp kiến thức nền tảng về Lập trình, Cấu trúc giải thuật, Thiết kế Web, Cơ sở dữ liệu, Thiết kế di động...

Giúp các bạn có niềm tin, hành trang kiến thức vững vàng trên con đường trở thành Nhà phát triển Phần mềm trong tương lai!

Thông tin liên hệ

Website	https://nentang.vn
SĐT + Zalo	0915-659-223
Email	phucuong@ctu.edu.vn nentangtoituonglai@gmail.com
Kênh Youtube	https://www.youtube.com/@nentangtoituonglai