B1: Sau khi research thì em hiểu như ri đúng ko anh, em gọi đoạn code console.log("Scrpit Start") = function A, đoạn code console.log("Scrpit end") = function B, đoạn code setTimeout = function Timeout,  JS là ngôn ngữ chạy theo đơn luồng,và luồng dữ liệu của js sẽ là đi từ trên xuống, khi các function sẽ được lần lượt, và khi gặp setTimeout sẽ tách function Timeout qua callback Queue tiếp tục chạy các function tiếp theo, sau khi chạy các function tiếp theo xong thì event loop sẽ gọi lại function từ call Queue để chạy, vì vậy dễ đến việc setTimeout là 0ms thì vẫn chạy sau function B

https://viblo.asia/p/tai-sao-code-khong-chay-ngay-lap-tuc-voi-settimeoutcallback-0-3P0lP2NgKox

Tới đây thì các bạn có thể biết được tại sao timeout = 0 rồi mà chưa chạy rồi, mình sẽ copy lại kết luận ở trên, đó là:

* Event loop sẽ có nhiệm vụ xem xét khi nào callstack rỗng thì sẽ bốc callback từ callback queue ném lên để chạy, nếu callstack không rỗng, callback ở callback queue cứ ở đấy ngồi chơi xơi nước thôi =))
* Tham số thứ 2 của **setTimeOut()** không có nghĩa là callback sẽ được chạy sau n ms, nó có nghĩa rằng callback sẽ được chạy sau sớm nhất là n ms

B2: