Bài 1, Viết chuơng trình JS nhận vào một mảng sau

Var mang = new Array(10,5,2,5,6,7,8,9);

Sau 3 giây tính tổng các chữ số trong mảng và in ra màn hình

Tiếp sau 4 giây tính giai thừa của các số trong mảng và in ra màn hình

Tiếp sau 3 giây tìm các só là số nguyên tố và in ra màn hình

Tiếp sau 3 giây tìm các số chia hết cho 3 và in ra màn hình

Bài 2, Viết chuơng trình JS cứ sau hai giây lại trả về một số ngẫu nhiên từ 1-100. Sau đó tìm xem số này có phải số nguyên tố hay không.

Bài 3, Cho một mảng rỗng

Sau 2 giây thêm một số nguyên ngẫu nhiên từ 0-100 vào mảng

Sau 3 giây iếp theo tiếp tục thêm một số nguyên ngẫu nhiên từ 0-100 vào mảng

Sau 4 giây tiếp theo tiếp tục thêm một số nguyên ngẫu nhiên từ 0-100 vào mảng

Sau 5 giây tiếp theo tiếp tục thêm một số nguyên ngẫu nhiên từ 0-100 vào mảng

Tiếp sau 4 giây tìm các số lớn hơn 5

Tiếp sau 3 giây tiếp tìm số nhỏ nhất và lớn nhất trong mảng

Tiếp sau 3 giây tìm trung bình cộng các số trong mảng

Bài 4, Viết chuơng trình giải phuơng trình bậc hai dạng ax^2 + bx + c với a,b, c nhận ngẫu nhiên các số nguyên từ 5-1000.

*//Math.random(); ///0-1 //de bai 5-1000;*

var a = Math.floor(Math.random()\*996+5); console.log(a);

var b = Math.floor(Math.random()\*996+5); console.log(b);

var c = Math.floor(Math.random()\*996+5); console.log(c);

*//ax^2 + bx + c = 0;*

var delta = b\*b -4\*a\*c;

if(delta>0){

*//phuong trinh co hai nghiem phan biet*

let x = (-b - Math.sqrt(delta))/(2\*a);

let y = (-b+Math.sqrt(delta))/(2\*a);

console.log("Nghiệm thứ nhất là:" +x);

console.log("Nghiệm thứ hai là: "+y);

}

if(delta<0){

*//phuong trinh vo nghiem*

console.log("Phuơng trình vô nghiệm");

}

if(delta==0){

*//phuong trinh co nghiệm kép*

let x = -b/ (2\*a);

console.log("Phuơng trình có một nghiệm kép là:" + x);

}

Bài 5, Viết hàm nhận chiều cao và chiều rộng của hình chữ nhật, sau 3 giây tính diện tích hình chữ nhật, sau 4 giây tiếp tính chu vi hình chữ nhật.