



JAVA BASIC

Lab Guides

Bài tập 1: Mô tả bài toán: Viết chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên N. Hiển thị chuỗi số theo các yêu cầu sau:

- Yêu cầu 1: In dãy số 1, 2, 3, ..., N.
- Yêu cầu 2: In dãy số N, N-1, N-2, ... 1.
- Yêu cầu 3: In dãy số 1, 3, 5, ..., N.
- Yêu cầu 4: In dãy số 2, 4, 6, ..., N.

Bài tập 2: Viết chương trình yêu cầu người dùng nhập một số nguyên N. Thực hiện các phép tính sau:

- Yêu cầu 1: $S1 =$ Giai thừa của số nguyên N.
- Yêu cầu 2: $S2 = 1! + 2! + 3! + \dots + N!$
- Yêu cầu 3: Đếm và in ra số lượng các số nguyên chia hết cả 3 và 7 trong phạm vi từ 1 – N

Bài tập 3: Viết chương trình hiển thị sơ đồ phòng chiếu theo hình sau:

run:

SƠ ĐỒ CHỖ NGỒI												
MÀN HÌNH												
A	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
B	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
C	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
D	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
E	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
F	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
G	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
H	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
I	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
J	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]
K	[01]	[02]	[03]	[04]	[05]	[06]	[07]	[08]	[09]	[10]	[11]	[12]

Gợi ý: Sử dụng 2 vòng lặp lồng nhau

Bài tập 4: Thiết kế trò chơi *Hãy chọn giá đúng* với quy luật như sau:

- Xây dựng giá bán của một vật phẩm bằng cách tạo ngẫu nhiên một số bằng lệnh random.
- Yêu cầu người dùng đoán giá mua bằng cách nhập vào 1 số nguyên.
- Nếu giá mua > giá bán: Hãy xuất thông báo cho người dùng biết giá trị giá mua nhập vào cao hơn giá trị giá bán và yêu cầu người dùng đoán lại.
- Nếu giá mua < giá bán: Hãy xuất thông báo cho người dùng biết giá trị giá mua nhập vào thấp hơn giá trị giá bán và yêu cầu người dùng đoán lại.
- Ghi nhận số lần đoán sai của người dùng. Mỗi lần nhập sai trừ 01 điểm trong quỹ điểm 10 điểm.
- Nếu giá mua = giá bán: Xuất thông báo nhập đúng và xuất điểm và số lần đoán sai của người dùng

Gợi ý: Thao tác với lệnh ngẫu nhiên Random