

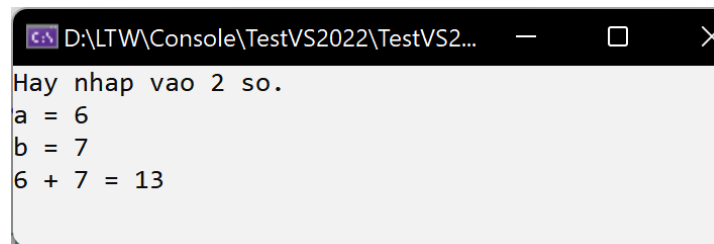
## PHIẾU GIAO BÀI TẬP

Thực hiện các bài tập sau trên Visual Studio, có sử dụng try/catch để xử lý các ngoại lệ có thể phát sinh.

### Bài tập 1

Tạo solution có tên là **Bai3** và project có tên là **HelloWorld**.

Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên, in ra công thức tính tổng của 2 số đó như hình ảnh minh họa dưới đây.



```
Hay nhap vao 2 so.  
a = 6  
b = 7  
6 + 7 = 13
```

### Bài tập 2

Thêm vào Solution đã tạo ở bài 1 project mới có tên **TachDay**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình nhập vào từ bàn phím một dãy số nguyên theo thứ tự bất kỳ. In ra màn hình 2 dãy con, trong đó dãy 1 gồm các số chẵn, dãy 2 gồm các số lẻ từ dãy đã nhập.

Ví dụ:

- Nhập:

1 4 -6 7 9 2

- Xuất:

4 -6 2

1 7 9

### Bài tập 3

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **TinhToan**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình nhập vào 2 số thực a, b và 1 chuỗi pt.

Kiểm tra xem nếu pt là một trong các phép toán +, -, \*, / thì thực hiện phép tính và in ra kết quả, ngược lại thì thoát chương trình.

#### Bài tập 4

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **CuuChuong**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình sử dụng vòng lặp for trong C# để in ra bảng cửu chương.

#### Bài tập 5

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **NhapLieu**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình yêu cầu người dùng nhập vào một số nằm trong khoảng từ 1 đến 100. Nếu người dùng nhập số khác thì yêu cầu nhập lại.

a. Sử dụng vòng lặp while.

b. Sử dụng vòng lặp do.

#### Bài tập 6

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **TamGiac**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình cho phép nhập vào 3 số nguyên a, b, c. Kiểm tra xem a, b, c có phải là 3 cạnh của 1 tam giác không. Nếu đúng thì in ra chu vi và diện tích tam giác rồi thoát chương trình. Nếu sai yêu cầu nhập lại.

#### Bài tập 7

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **Mang**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình cho phép nhập vào 1 mảng số nguyên. Tính và in ra tổng các

### Bài tập 8

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **Chuoì**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình cho phép nhập vào một chuỗi ký tự s từ bàn phím. Kiểm tra tính đối xứng của chuỗi vừa nhập.

### Bài tập 9

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **DanhSach**. Thiết lập nó là project mặc định.

- Viết chương trình cho phép tạo ra một List các số thực. Thêm vào danh sách 5 phần tử nhập vào từ bàn phím. Sắp xếp danh sách theo thứ tự tăng dần.
- Kiểm tra xem trong danh sách có số âm không, nếu có hãy xóa nó ra khỏi danh sách.
- Nhập vào từ bàn phím một số x bất kỳ. Chèn x vào vị trí đúng thứ tự và in ra danh sách đã bổ sung.

### Bài tập 10

Thêm vào Solution đã tạo ở Bài tập 1 project mới có tên là **TapTin**. Thiết lập nó là project mặc định.

Viết chương trình cho phép sử dụng StreamReader và StreamWriter để thực hiện các yêu cầu sau:

- Đọc 1 file văn bản có sẵn, chuyển đổi toàn bộ văn bản thành chữ hoa, sau đó lưu lại thành một file mới.
- Đếm số từ trong file và chèn số lượng từ đếm được vào cuối file văn bản chữ hoa.