**1. Box Model trong CSS**

Box Model là cách trình duyệt xử lý và hiển thị các phần tử trên trang web. Mỗi phần tử trên trang đều có 4 thành phần chính:

* **Content (Nội dung)**: Đây là phần bên trong phần tử, chứa văn bản, hình ảnh, v.v.
* **Padding (Đệm)**: Khoảng cách giữa nội dung và border (viền).
* **Border (Viền)**: Đường viền bao quanh padding.
* **Margin (Lề)**: Khoảng cách giữa border và các phần tử khác xung quanh.

**Cách tính tổng kích thước**: Nếu không dùng box-sizing: border-box;, tổng kích thước của phần tử là tổng của **content** + **padding** + **border** + **margin**.

**2. So sánh ID và Class trong CSS**

* **ID**:
  + Dùng để chọn một phần tử duy nhất trên trang.
  + Mỗi phần tử chỉ có thể có một ID.
  + Cú pháp: #idname { ... }
  + Ví dụ: #header { color: blue; }
* **Class**:
  + Có thể dùng cho nhiều phần tử.
  + Một phần tử có thể có nhiều class.
  + Cú pháp: .classname { ... }
  + Ví dụ: .container { width: 100%; }

**So sánh**:

* **ID** dành cho các phần tử duy nhất, còn **Class** có thể dùng cho nhiều phần tử.
* **ID** có độ ưu tiên cao hơn **Class**. Nếu phần tử có cả ID và Class, ID sẽ được áp dụng trước.
* **Box Model** giúp hiểu cách bố trí và kích thước phần tử.
* **ID** dùng cho phần tử duy nhất, còn **Class** dùng cho nhiều phần tử.

**3. Các đơn vị đo trong CSS**

CSS có hai loại đơn vị chính: **tuyệt đối** và **tương đối**.

**Đơn vị tuyệt đối:**

* **px** (Pixel): Đơn vị phổ biến nhất, không thay đổi khi phóng to/thu nhỏ trang.
* **cm**, **mm** (centimeter, millimeter), **in** (inch): Đơn vị đo chiều dài, nhưng ít dùng trong thiết kế web.
* **pt** (point): Đơn vị dùng trong in ấn, 1pt = 1/72 inch.

**Đơn vị tương đối:**

* **em**: Tính theo kích thước font của phần tử hiện tại.
* **rem**: Tính theo kích thước font của phần tử gốc (html).
* **%**: Phần trăm so với phần tử cha.
* **vw**, **vh**: Tính theo chiều rộng và chiều cao của cửa sổ trình duyệt. 1vw = 1% chiều rộng màn hình, 1vh = 1% chiều cao màn hình.