1. Nhập vào 3 số, xác định 3 số đó có phải độ dài 3 cạnh của 1 hình tam giác hay không. Vẽ lưu đồ và mã giả

1. Giải phương trình bậc 2: ax2 + bx + c = 0. Vẽ lưu đồ và mã giả
2. Nhập vào 1 số, xác định xem số đố có phải số nguyên tố hay không. Vẽ lưu đồ và mã giả
3. Tính tổng 20 số chẵn đầu tiên trong dãy số tự nhiên. Vẽ lưu đồ và mã giả
4. Nhập vào 1 số. Kiểm tra nếu số đó chia hết cho 3 thì in ra chữ “Code”, nếu số đó chia hết cho 5 thì in ra chữ “Gym”, nếu chia hết cả 3 và 5 thì in ra chữ “CodeGym”. Vẽ lưu đồ và mã giả