

ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN THỰC HÀNH TIN HỌC ĐẠI CƯƠNG - IT1140

(LƯU HÀNH NỘI BỘ)

© 2022 – HUST – SOICT

MỤC LỤC

1. GIỚI THIỆU CHUNG.....	2
1.1. MỤC ĐÍCH VÀ PHẠM VI CỦA TÀI LIỆU	2
1.2. MỤC TIÊU THỰC HÀNH.....	2
1.3. THÔNG TIN KHÁC.....	2
2. CÁC QUY ĐỊNH VỀ THỰC HÀNH	3
2.1. QUY ĐỊNH CHUNG	3
2.2. CÁCH ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ THỰC HÀNH	3
2.3. LỊCH THỰC HÀNH.....	4
3. BÀI THỰC HÀNH SỐ 1	5
3.1. LÀM QUEN VỚI HỆ THỐNG ĐÁNH GIÁ MOODLE	5
3.2. PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN WORD	8
4. BÀI THỰC HÀNH SỐ 2	11
4.1. PHẦN MỀM BẢNG TÍNH EXCEL	11
4.2. PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU POWERPOINT	14
5. BÀI THỰC HÀNH SỐ 3	16
5.1. MỘT SỐ CHÚ Ý.....	16
5.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH.....	16
6. BÀI THỰC HÀNH SỐ 4	23
6.1. MỘT SỐ CHÚ Ý.....	23
6.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH.....	23
7. BÀI THỰC HÀNH SỐ 5	28
7.1. MỘT SỐ CHÚ Ý.....	28
7.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH.....	28

1. GIỚI THIỆU CHUNG

1.1. MỤC ĐÍCH VÀ PHẠM VI CỦA TÀI LIỆU

Đây là tài liệu được Trường Công nghệ thông tin và truyền thông biên soạn cho sinh viên tham gia thực hành môn Tin học Đại cương – mã học phần IT1140. Tài liệu này cùng các tài liệu bổ trợ khác (sẽ được cung cấp trong quá trình thực hành dựa vào tình hình thực tế cần bổ sung hoặc thay đổi nội dung) được cung cấp miễn phí cho sinh viên với hình thức bản điện tử (soft-copy) qua kênh Microsoft Teams, qua hệ thống thư điện tử của Nhà trường hoặc trong nhóm **Trung tâm Máy tính và Thực hành – Trường CNTT và TT – ĐHBKHN** trên Facebook.

1.2. MỤC TIÊU THỰC HÀNH

Phần THỰC HÀNH thuộc học phần IT1140 nhằm giúp cho sinh viên các kiến thức cơ bản về Công nghệ thông tin (CNTT) và ứng dụng trong học tập, đời sống (*theo thông tư số 03/2014/TT-BTTTT về quy định chuẩn kỹ năng sử dụng CNTT*) bao gồm làm quen, tiếp cận và thao tác cơ bản trong môi trường hệ điều hành Windows, mạng Internet, các ứng dụng và phần mềm tiện ích cũng như cung cấp một số kỹ năng sử dụng bộ phần mềm tin học văn phòng cơ bản: Word, Excel và PowerPoint (MS Office 365).

Sinh viên cũng sẽ làm quen với hệ thống Moodle – Hệ thống chấm bài lập trình tự động. Sinh viên được yêu cầu tham gia hệ thống Moodle và sau đó tuân thủ việc nộp các bài thực hành lập trình trên ngôn ngữ C lên hệ thống Moodle.

1.3. THÔNG TIN KHÁC

Sinh viên được khuyến nghị nên tham gia nhóm **Trung tâm Máy tính và Thực hành – Trường CNTT và TT – ĐHBKHN** trên Facebook để cập nhật các thông tin liên quan đến thực hành, chia sẻ và hỏi/đáp các vấn đề liên quan đến kiến thức, kỹ năng và quy trình trong các bài thực hành. Truy cập và tham gia theo link sau:

<https://www.facebook.com/groups/cc.soict.hust>

2. CÁC QUY ĐỊNH VỀ THỰC HÀNH

2.1. QUY ĐỊNH CHUNG

Sinh viên tham gia các buổi thực hành học phần IT1140 theo đúng lịch trên hệ thống SIS của ĐHBKHN. Sinh viên được yêu cầu sử dụng tài khoản do Nhà trường cung cấp để đăng nhập vào hệ thống MS Teams trong quá trình trao đổi tài liệu học tập. Sinh viên phải có trách nhiệm quản lý tài khoản và sử dụng đúng mục đích phục vụ cho công việc học tập. Nghiêm cấm việc cho người khác mượn tài khoản.

Khi tham gia các buổi thực hành, sinh viên tuân thủ Nội quy của lớp học, thực hành theo sự hướng dẫn của giáo viên và trợ giảng (TA). Sinh viên vào lớp thực hành đúng giờ. Trước mỗi buổi thực hành, sinh viên đọc kỹ tài liệu đã được cung cấp trước. Sinh viên cần *đọc kỹ phần hướng dẫn* của mỗi bài thực hành và *nghe giáo viên hướng dẫn* các điểm cần chú ý khi thực hành.

Sinh viên được khuyến khích chủ động đặt câu hỏi, tăng tương tác ngay cả khi kết thúc phiên thực hành. Sinh viên hoàn toàn có thể để lại các câu hỏi liên quan đến kiến thức thực hành và chờ giáo viên hoặc trợ giảng trả lời. Sinh viên cũng nên chủ động tham gia vào các chủ đề hỏi/đáp trên Group Facebook của Trung tâm máy tính và Thực hành để được cập nhật thông tin mới nhất liên quan đến việc thực hành.

2.2. CÁCH ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ THỰC HÀNH

a) Cách đánh giá điểm môn Tin học đại cương - IT1140:

Điểm môn học = Điểm giữa kỳ (50%) + Điểm cuối kỳ (50%)

- Điểm cuối kỳ là điểm thi trên máy theo hình thức Trắc nghiệm kết hợp với lập trình trên hệ thống Moodle.
- Điểm giữa kỳ = Điểm thi giữa kỳ trên lớp lý thuyết (50%) + Điểm thực hành (50%)

b) Cách đánh giá điểm thực hành

Điểm thực hành = Điểm chuyên cần (50%) + Điểm kiểm tra thực hành (50%)

- Điểm chuyên cần = Điểm đánh giá của 05 buổi thực hành
- Điểm kiểm tra thực hành = Điểm bài kiểm tra cuối đợt thực hành lập trình trên hệ thống Moodle.

Đánh giá 05 buổi thực hành: điểm cho theo thang điểm 10 bao gồm 05 điểm cho phần Chuyên cần và 05 điểm cho phần kiểm tra lập trình cuối đợt thực hành chấm tự động trên Moodle. Tuy nhiên, tùy theo tình hình và điều kiện thực tế việc đánh giá lập trình và chấm điểm có thể thay đổi về hình thức và sẽ được thông báo đến sinh viên một cách sớm nhất qua kênh MS Teams, E-mail của ĐHBKHN và Group FB của Trung tâm Máy tính và Thực hành và Trường CNTT & TT.

Cách tính điểm mỗi buổi thực hành: Mỗi bài thực hành sẽ có một số các bài tập nhỏ yêu cầu sinh viên phải hoàn thành. Với các nội dung thuộc Bài thực hành số 1 và số 2, Giáo viên hướng dẫn thực hành và Trợ giảng (TA) sẽ đánh giá trực tiếp trên lớp. Các bài thực hành còn lại sinh viên thực hiện và nộp bài trên hệ thống Moodle. Sinh viên được khuyến khích làm tất cả các bài tập trong từng bài thực hành để đạt điểm cao nhất có thể. Với các bài lập trình, nếu được chấp nhận bởi Moodle và đúng mọi Test case, thì bài đó sẽ được hệ thống chấm 100 điểm. Ngoài ra tùy mức độ hoàn thiện và số lượng test case đúng, điểm số có thể ở mức dưới 100 (20, 40, 60...).

2.3. LỊCH THỰC HÀNH

Toàn bộ quá trình thực hành cho từng lớp diễn ra trong 05 buổi, mỗi buổi 03 tiết. Sinh viên cập nhật lịch thực hành trên SIS và tham gia học tại phòng thực hành của Trung tâm máy tính và Thực hành – Tòa nhà B1. Sinh viên có lịch thực hành cần có mặt tại cửa phòng thực hành sớm 10 phút trước giờ thực hành.

Một ngày có 04 kíp thực hành trên phòng thực hành. Cụ thể như sau:

- Kíp 1: Từ 6h45 đến 9h10.
- Kíp 2: Từ 9h20 đến 11h45.
- Kíp 3: Từ 12h30 đến 14h55.
- Kíp 4: Từ 15h05 đến 17h30.

Có hai thông tin quan trọng gồm **MÃ LỚP** và **THỜI GIAN** sinh viên cần phải ghi nhớ chính xác để vào đúng lớp / nhóm và đúng kíp thực hành, tránh những sai lệch về đánh giá sau này.

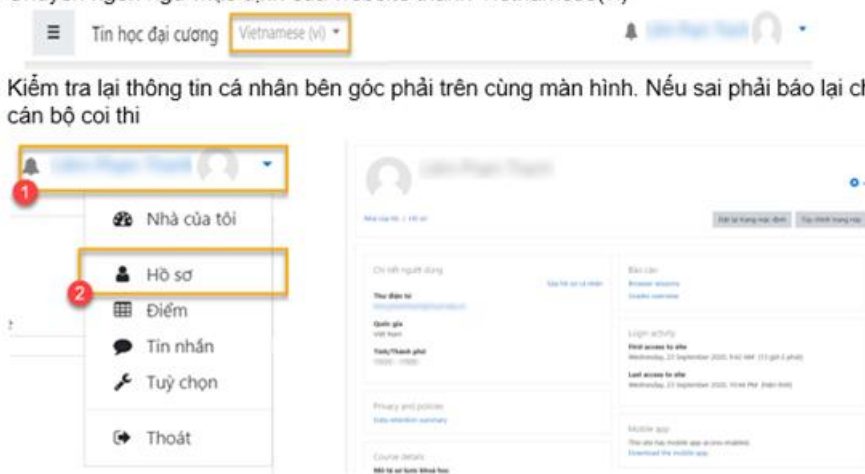
3. BÀI THỰC HÀNH SỐ 1

3.1. LÀM QUEN VỚI HỆ THỐNG ĐÁNH GIÁ MOODLE

Bước 1+2: Sinh viên đăng nhập và kiểm tra thông tin tài khoản:

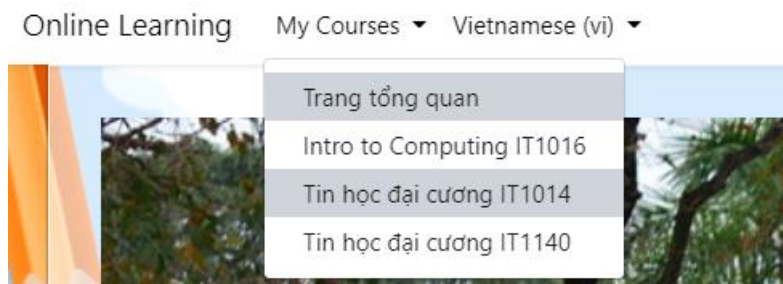
<https://lab.soict.hust.edu.vn/>

- Sinh viên đăng nhập vào website với
 - Tên đăng nhập: **Mã số sinh viên**
 - Mật khẩu: Do giáo viên hướng dẫn thực hành cấp
- Sau khi đăng nhập thành công. Sinh viên thực hiện các công việc sau:
 - Chuyển ngôn ngữ mặc định của website thành Vietnamese(vi)
- Kiểm tra lại thông tin cá nhân bên góc phải trên cùng màn hình. Nếu sai phải báo lại cho cán bộ coi thi

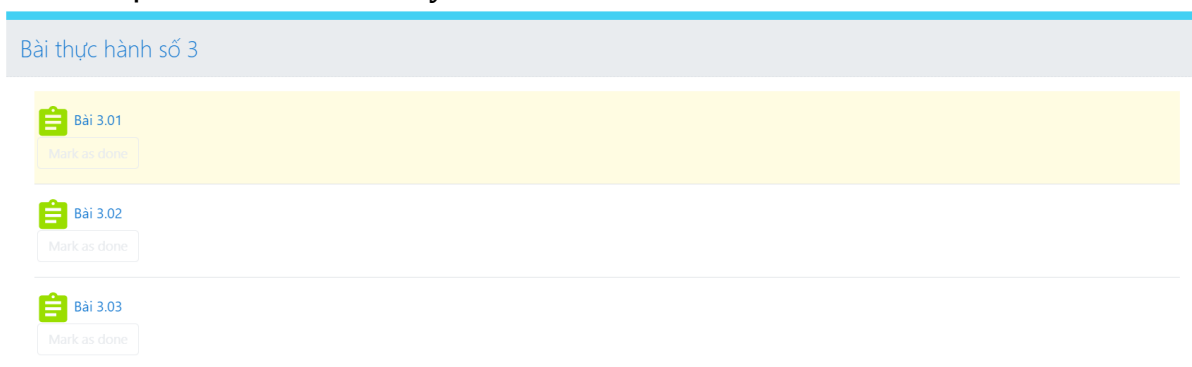


Bước 3+4: Chọn học phần và làm bài tập lập trình

- Sinh viên chọn IT1140 – Tin học đại cương – 20221



- Sinh viên chọn bài tập lập trình để làm và làm bài tập lập trình vào giao diện như hình dưới đây:



- Sau khi chọn, sinh viên ấn vào Bắt đầu kiểm tra -> Bắt đầu làm bài để thực hiện bài thực hành của mình.



Bước 5: Làm và nộp bài tập.

- Mỗi bài thực hành có thời gian tối đa là 30 phút. Sinh viên làm xong có thể tự nộp bài. Nếu không tự nộp bài thì sau khi kết thúc 30 phút, hệ thống cũng sẽ

tự động nộp bài. Sinh viên có thể làm lại bài đã nộp sau 5 phút kể từ thời gian nộp bài.

- Giao diện bài thực hành bao gồm 2 phần:
 - Đề bài:

Câu hỏi **1**

Chưa hoàn thành

Đạt điểm 10,00

🚩 Đặt cờ

Thời gian còn lại 0:23:23

Đề bài:

Soạn thảo chương trình cộng hai số thực sau, cố gắng gõ chính xác:

Mô tả giá trị đầu vào

- Số thực a
- Số thực b

Mô tả giá trị đầu ra

- Kết quả

Ví dụ

- Bài làm: sinh viên viết code vào phần đáp án. Sau khi hoàn thiện bài làm, sinh viên có thể ấn **Chấm điểm** để kiểm tra chương trình mình đã viết đúng chưa. Sinh viên nộp bài bằng cách ấn vào nút **Kết thúc bài thi**.

Đáp án: (penalty regime: 0 %)

Thời gian còn lại 0:20:53

1

Chấm thử

Chấm điểm

Kết thúc bài thi ...

3.2. PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN WORD

Bài 1.1 Soạn thảo đơn theo mẫu như hình dưới đây:

- Khổ giấy A4.
- Lề trên: 25 mm, Lề dưới: 25 mm.
- Lề trái: 35 mm, Lề phải: 20 mm.

CNTT&TT_ĐTQTSV01.BM01.03

TRƯỜNG ĐẠI HỌC BẠCH KHOA HÀ NỘI
 VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ
TRUYỀN THÔNG

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN XIN ĐĂNG KÝ LỚP

Kính gửi: **Viện Công nghệ thông tin và Truyền thông**

Em tên là: Mã số sinh viên:

Hiện đang học lớp: Khóa:

Địa chỉ email: Số điện thoại:

Em xin được đăng ký vào (các) lớp sau trong học kì: Năm học:

Mã lớp học	Mã học phần	Tên học phần

Lý do xin đăng ký:

.....

.....

.....

Kính mong Quý Viện xem xét và giúp đỡ.

Em xin chân thành cảm ơn!

VIỆN CNTT&TT

Hà Nội, ngày tháng năm
Người viết đơn
 (Ký ghi rõ họ tên)

Bài 1.2 Soạn thảo Trang bìa sau:


The diagram shows a diploma cover template with the following specifications:

- Top margin:** 20mm
- Left margin:** 35mm
- Right margin:** 20mm
- Bottom margin:** 20mm
- Text content:**
 - TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI
VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
[Font Times New Roman, size 16]
 - ĐỒ ÁN
[Font Times New Roman, size 32]
 - TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
[Font Times New Roman, size 38, Bold]
 - NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
[Font Arial, size 20]
 - TÊN ĐỀ TÀI
[Font Times New Roman, size 22]
 - Sinh viên thực hiện: Họ tên sinh viên
Lớp XXXX - Kxx
Giáo viên hướng dẫn: [GS/PGS/GVC/TS/ThS]
Tên giáo viên
[Font Times New Roman, cỡ 14]
 - HÀ NỘI x-2020
[Font Times New Roman, cỡ 16]
- Caption:** Mẫu bìa ngoài cùng (bìa mềm)

Bài 1.3 Tạo lập CV xin đi thực tập

Dưới đây là một mẫu CV tham khảo với các thông tin cơ bản cần có khi nộp hồ sơ xin làm thực tập sinh. Dựa vào các thông tin tham khảo dưới đây, hãy tạo lập một CV với các thông tin của cá nhân sinh viên trong Word và lưu lại với định dạng .PDF. Một số lưu ý:

- Ảnh (photo) là ảnh thật của sinh viên
- Sinh viên có thể tùy chọn ngành nghề thực tập theo đúng chuyên ngành sinh viên đang theo học
- Sinh viên có thể tham khảo các mẫu (template) CV trong MS Word hoặc trên mạng.

<h1>HOÀNG THỊ B</h1> <p>Thực Tập Sinh Kinh Doanh</p>		
<p>Ngày sinh 1/1/1996</p> <p>Điện thoại 012345678</p> <p>Địa chỉ Giải Phóng, Hà Nội</p>	<p>Giới tính Nữ</p> <p>Email Hoangthib@gmail.com</p> <p>Website www.fb.com/hoangb</p>	
<p>MỤC TIÊU NGHỀ NGHIỆP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Được ứng dụng những kiến thức sách vở vào thực tế làm việc - Có cơ hội để thể hiện, thử thách năng lực và phát huy bản thân, đồng thời học hỏi và tích lũy kinh nghiệm về lĩnh vực kinh doanh - bán hàng. - Học hỏi thêm các kỹ năng mềm: Kỹ năng giao tiếp; kỹ năng thuyết phục; đàm phán; Kỹ năng lập kế hoạch; hoạt động nhóm; rèn luyện sự năng động cho bản thân. - Đạt được mức thu nhập cao, có tương lai thăng tiến trong công ty 	<p>HỌC VẤN</p> <p>10/2014 - 05/2018</p> <p>Đại học Thăng Long</p> <p>Chuyên ngành : Quản trị kinh doanh</p> <p>GPA: 3.0/4</p>	
<p>KỸ NĂNG</p> <ul style="list-style-type: none"> - Làm việc nhóm - Tin học văn phòng (Word, Excel, Power Point) - Chủ động học hỏi - Tiếng Anh giao tiếp - Kỹ năng phân tích 	<p>KINH NGHIỆM LÀM VIỆC</p> <p>06/2018 - Hiện tại</p> <p>CÔNG TY CỔ PHẦN CHỨNG KHOÁN ABC</p> <p>Cộng tác viên phòng kinh doanh- parttime -</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hỗ trợ thu nhập date khách hàng qua các kênh mạng xã hội (zalo, facebook...) - Hỗ trợ tư vấn tại phòng giao dịch (3 buổi/ tuần) Kết quả:- Kinh nghiệm viết content mạng xã hội - Kinh nghiệm tư vấn trực tiếp với nhiều kiểu khách hàng - Học hỏi được các kỹ thuật bán hàng, tư vấn từ các anh chị, đặc biệt về mảng tài chính 	
<p>CHỨNG CHỈ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ielts 6.0 <p>2016</p>	<p>HOẠT ĐỘNG</p> <p>2014 - 2016</p> <p>Tình nguyện Mùa hè xanh</p> <p>Ban tổ chức</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tham gia các hoạt động tình nguyện - Tuyên truyền, kêu gọi ủng hộ - Tuyên truyền, kêu gọi ủng hộ QUỸ QUỐC TẾ BẢO VỆ THIÊN NHIÊN 	

4. BÀI THỰC HÀNH SỐ 2

4.1. PHẦN MỀM BẢNG TÍNH EXCEL

Bài 2.1

Cho số liệu bảng lương của một công ty như dưới đây. Hãy tính toán giá trị và lấp đầy những ô màu đỏ. Biết rằng:

- Nếu đi đủ số ngày công trong tháng thì mới được tính 100% lương theo hợp đồng. Ví dụ: nếu lương theo hợp đồng là 10,000,000, tổng số ngày công trong tháng là 20 ngày, mà nhân viên chỉ đi làm 10 ngày thì sẽ chỉ nhận được 50% lương tức là 5,000,000.
- Công ty trả lương cho nhân viên qua tài khoản ngân hàng, số tiền chuyển khoản là lương theo ngày công trừ đi thuế (10% lương theo ngày công) và tiền đóng quỹ liên hoan.

Chú ý về tiền đóng quỹ liên hoan: Nếu lương theo ngày công lớn hơn 20,000,000 thì sẽ phải đóng 10% lương vào quỹ, nếu lương theo ngày công nhỏ hơn hoặc bằng 20,000,000 thì phải đóng 5% lương vào quỹ.

Ngoài ra, lập công thức để tính các số tiền sau:

Số tiền trung bình phải chuyển khoản cho mỗi nhân viên
Số tài khoản sẽ nhận được trên 5000000
Số tiền cần chuyển khoản lớn nhất
Số tiền cần chuyển khoản nhỏ nhất

BẢNG LƯƠNG THÁNG 9 NĂM 2022

TT	Mã nhân viên	Họ và tên	Chức danh	Lương (theo hợp đồng)	Số ngày công	Lương (theo ngày công)	Thuế	Tiền trích đưa vào quỹ liên hoan	Số tiền cần chuyển khoản cho nhân viên
1	4449	Đặng Trường Vũ	NV kế toán	8,213,000	23.5	7,720,220			
2	4432	Đào Duy Bảo	Trưởng nhóm	2,150,000	24.0				
3	4451	Đào Trần Nhật Anh	NV kế toán	5,891,000	23.0				
4	4437	Đào Trần Nhật Linh	NV partime	1,500,000	25.0				
5	4450	Đỗ Kim Giang	NV kế toán	6,000,000	23.5				4,794,000
6	4441	Đoàn Hiền Nhi	NV hành chính	6,966,000	23.5				
7	4440	Đoàn Thăng Long	NV MKT	5,418,000	23.0		498,456		
8	4433	Dương Trà My	Trưởng nhóm	2,150,000	24.0				
9	4447	Lê Hoàng Sơn	NV lao công	6,966,000	25.0				
10	4453	Ngô Đăng Mạnh Quân	Giám đốc	22,274,000	24.0				
11	4446	Ngô Gia Bảo	NV hành chính	7,568,000	23.5			355,696	
12	4431	Nguyễn Anh Khoa	Trưởng nhóm	2,150,000	24.0				
13	4443	Nguyễn Diệp Anh	NV nhân sự	6,407,000	22.0				
14	4439	Nguyễn Duy Hoàng Hải	NV MKT	6,407,000	22.5				
15	4435	Nguyễn Hữu Đồng	Trưởng nhóm	2,365,000	24.0				
16	4452	Nguyễn Minh Sơn	NV kế toán	6,407,000	23.5				
17	4444	Nguyễn Quốc Việt	NV nhân sự	5,891,000	23.5				4,706,909
18	4434	Nguyễn Quỳnh Giang	Trưởng nhóm	2,150,000	24.0				
19	4436	Nguyễn Tiên Anh	NV partime	1,500,000	24.0				
20	4445	Nguyễn Trung Anh	NV nhân sự-tuyển	6,966,000	23.5				
21	4438	Nguyễn Việt Anh	NV CSKH	5,418,000	24.0				
22	4464	Nguyễn Xuân Linh	Phó GD-Trưởng P	18,576,000	24.0				
23	4442	Phạm Huy Tùng	NV hành chính	5,891,000	23.5			276,877	
24	4430	Trần Khánh Hưng	Trưởng nhóm	2,150,000	24.0	2,064,000			
25	4448	Trần Minh Đăng	NV kế toán	7,568,000	23.5				
TỔNG									

Bài 2.2

Cho bảng thông kê nhập nhiên liệu dưới đây và yêu cầu:

- Tìm Tên hàng trong ký tự đầu của Mã hàng trong Bảng tra 1
- Điền Hãng sản xuất theo 02 ký tự cuối của Mã hàng. Nếu “TN” thì Hãng sản xuất là “Trong nước”, nếu khác thì tìm ở bảng tra 2
- Điền vào cột Đơn giá theo ký tự đầu của Mã hàng trong bảng tra 1
- Nếu Hãng sản xuất trong nước thì Thuế = 0; ngược lại dựa vào Bảng tra 1 để tính thuế theo công thức **Thuế = Số lượng x Đơn giá x Thuế xuất**
- **Thành tiền = Số lượng x Đơn giá - Thuế**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	BẢNG THỐNG KÊ NHẬP NHIÊN LIỆU 6 THÁNG ĐẦU NĂM 2003										
2	STT	Mã hàng	Tên hàng	Hãng sản xuất	Đơn giá (Đồng/lít)	Số lượng (lít)	Thuế	Thành tiền			
3	1	D00BP									
4	2	D01ES									
5	3	X92SH									
6	4	N4TCA									
7	5	D00TN									
8	6	N06MO									
9	7	N89BP									
10											
11	BẢNG TRA 1				BẢNG TRA 2						
12	MÃ HÀNG	TÊN HÀNG	ĐƠN GIÁ	THUẾ XUẤT	BP	ES	SH	CA	MO		
13	X	Xăng	5000	3%	British Petro	Esso	Shell	Castrol	Mobil		
14	D	Dầu	12000	2.5%							
15	N	Nhớt	2500	2%							
16											

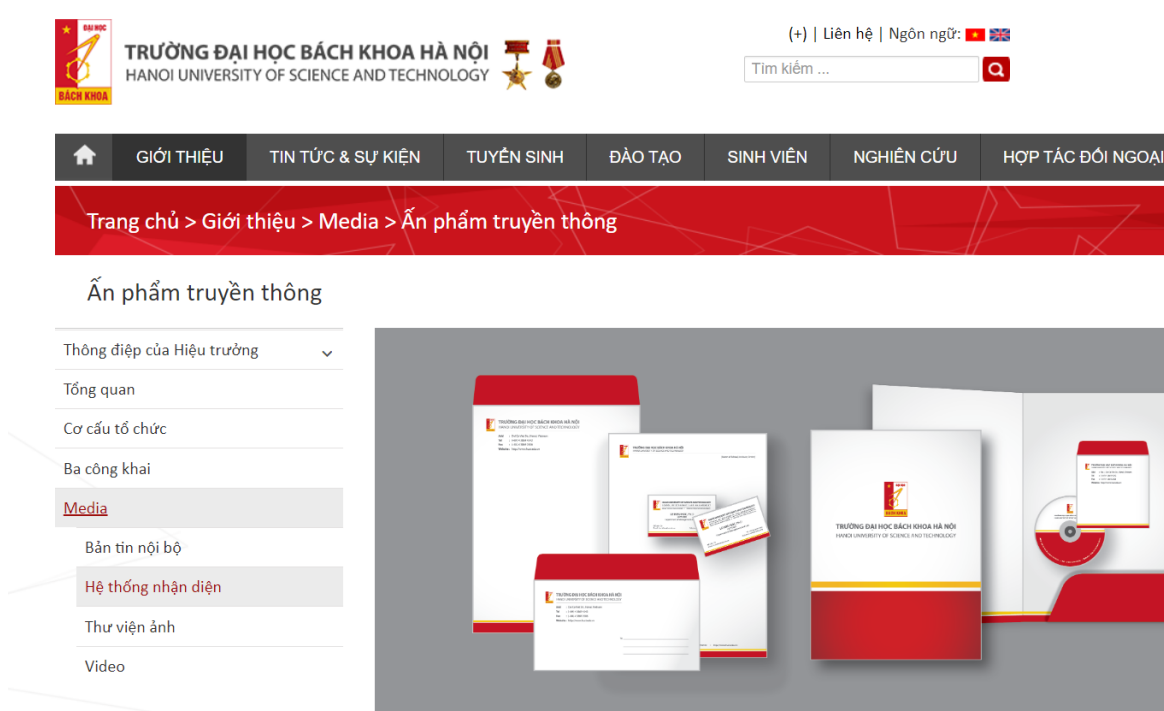
4.2. PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU POWERPOINT

Bài 2.3:

Cho một số thông tin giới thiệu (profile) về Đại học Bách Khoa Hà Nội có trên website của trường như sau: <https://www.hust.edu.vn/tong-quan>



Dựa vào các thông tin này, sinh viên tạo 01 file PPT giới thiệu về Trường ĐHBKHN. Sinh viên có thể bổ sung thêm thông tin và hình ảnh bằng việc tìm kiếm trên mạng hoặc tham khảo Website/Fanpage của Trường.



Yêu cầu:

1. Gồm khoảng 13-15 slides



- 1 slide tiêu đề
- 1 slide giới thiệu nội dung tổng quát
- 8-10 slides trình bày chi tiết nội dung đã giới thiệu
- 1 slide kết thúc vấn đề
- 1 slide cảm ơn khán giả đã theo dõi buổi báo cáo
- 1 slide giải đáp thắc mắc và thảo luận

2. Tiêu đề mỗi slide có font Times New Roman, size 36, in đậm (Sử dụng Slide Master để chỉnh sửa)
3. Chọn mẫu thiết kế thích hợp (mẫu có sẵn trong PowerPoint hoặc tìm kiếm và sử dụng mẫu sưu tầm trên internet)
4. Sử dụng hiệu ứng cho các đối tượng trong slide cũng như hiệu ứng chuyển slide thích hợp, không rườm rà.

5. BÀI THỰC HÀNH SỐ 3

5.1. MỘT SỐ CHÚ Ý

Sinh viên đọc kỹ phần hướng dẫn khi lập trình và nộp bài trên hệ thống Moodle.

Một số hàm toán học cơ bản của C là như $\sin(x)$, $\cos(x)$, \sqrt{x} (căn bậc hai của x), $\text{abs}(x)$ (hàm giá trị tuyệt đối của x với x là số dạng `int`), $\text{fabs}(x)$ (hàm giá trị tuyệt đối của x với x là số dạng `float`) v.v. . .

Trong chương trình nếu sử dụng các hàm toán học như trên nhớ thêm vào đầu chương trình dòng khai báo sử dụng thư viện **math.h** như sau:

```
#include <math.h>
```

5.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH

Bài 3.1:

Soạn thảo chương trình cộng hai số thực sau, cố gắng gõ chính xác.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    float a,b,tong;
    scanf("%f",&a);
    scanf("%f",&b);
    tong=a+b;
    printf("%f",tong);
    return 0;
}
```

Input:

Số thực a
Số thực b

Ouput:

Kết quả

Ví dụ:
Input

1

1

Output

2.000000

Bài 3.2:

Soạn thảo chương trình cộng hai số thực sau, cố gắng gõ chính xác.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    float a,b,max;
    scanf("%f",&a);
    scanf("%f",&b);
    max=a;

    if (max < b)
        max = b;
    printf("%.2f",max);
return 0;
}
```

Input:

Số thực a
Số thực b

Output:

Số lớn hơn

Ví dụ:
Input

1

2

Output

2.00

Bài 3.3:

Chương trình đang có 1 vài lỗi sinh viên cần tìm, sửa các lỗi và chạy lại chương trình.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    float x, min;
    scanf("%f",&y);
    scan("%f",&y) ;
    if (x<y);
        min = x;
    else
        min=y;
    printf("%d",min);
    return 0;
}
```

Input

Số thực x

Số thực y

Output

Số bé hơn

Ví dụ:

Input

1

2

Output

1.00

Bài 3.4:

Chương trình đang có 1 vài lỗi sinh viên cần tìm, sửa các lỗi và chạy lại chương trình.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    float x;
    scanf("%d",&y);
    scan("%f",&y) ;
    if (x>y);
        max = x;
    else
        max=y;
    printf("%6.2d",max);
    return 0;
}
```

Input

Số thực x

Số thực y

Output

Số lớn hơn

Ví dụ:

Input

1

2

Output

2.00

Bài 3.5: Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập vào chương trình điểm 03 môn Toán, Lý, Hóa của 1 học sinh



- Tính tổng điểm và điểm trung bình 03 môn của học sinh đó.

Input	Output
Điểm Toán	Tổng điểm
Điểm Lý	Điểm trung bình
Điểm Hóa	

Ví dụ:

Input

1
2
3

Output

6.000000
2.000000

Bài 3.6:

Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập số thực r ($r > 0$) bất kì
- Tính chu vi M , diện tích S của hình tròn.

Chú ý: Giá trị $\pi = 3.14159$.

Input	Output
Số thực r	Chu vi M
	Diện tích S

Ví dụ:

Input

1

Output

6.283180
3.141590

Bài 3.7: Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập 2 số thực X, Y
- Tính các giá trị biểu thức sau:

$$A = X^2 + Y^2$$

$$B = (X + Y)^2$$

$$C = (X - Y)^2$$

Input	Output
Số thực X	Giá trị của A
Số thực Y	Giá trị của B
	Giá trị của C

Ví dụ:

Input

1

2

Output

5.000000

9.000000

1.000000

Bài 3.8:

Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập 3 số thực x, y, z bất kì.
- Tính giá trị biểu thức:

$$F = ((x + y + z)/(x^2 + y^2 + 1)) - |x - z\cos(y)|$$

Input	Output
-------	--------

Số thực x	Kết quả F
Số thực y	
Số thực z	

Ví dụ:
Input

1
2
3

Output

-1.248441

Bài 3.9: Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập 2 số thực X, Y
- Tính giá trị của biểu thức F

$$F = Y^6 + XY^5 + X^2Y^4 + X^3Y^3 + X^4Y^2 + X^5Y + X^6$$

Input	Output
Số thực X	Kết quả F
Số thực Y	

Ví dụ:
Input

1
2

Output

127.000000

6. BÀI THỰC HÀNH SỐ 4

6.1. MỘT SỐ CHÚ Ý

Sinh viên đọc kỹ phần hướng dẫn khi lập trình và nộp bài trên hệ thống Moodle.

Bài tập trong bài thực hành này ứng với các phần lý thuyết ngôn ngữ C về các lệnh điều khiển if, switch, các lệnh lặp for, while, do . . . while.

Chú ý đối với các phép toán logic và biểu thức logic:

- Phép toán logic “và” là hai ký hiệu & viết liền nhau &&. Phép toán logic “hoặc” là hai ký hiệu | (gạch đứng) viết liền nhau ||. Phép toán logic “phủ định” là dấu “!” (chấm than).
- Biểu thức logic trong C luôn cần có hai ngoặc tròn mở (và đóng) ở ngoài cùng khi sử dụng.

6.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH

Bài 4.1: Viết chương trình

- Nhập vào số nguyên $n < 8$ bất kỳ.
- Tính giai thừa của n ($n!$).

Chú ý:

- Sử dụng vòng lặp for để giải quyết bài toán.
- Sử dụng vòng lặp do { } while; để kiểm tra dữ liệu đầu vào.

Input	Output
Số nguyên n	Kết quả $n!$

Ví dụ:
input

1

output

1

Bài 4.2: Số nguyên tố là một số nguyên dương chỉ chia hết cho 1 và chính nó. Viết chương trình nhập một số nguyên n từ bàn phím, kiểm tra xem số nguyên n đó có phải là số nguyên tố hay không và thông báo ra màn hình.

Input	Output
Số nguyên n	La so nguyen to
	Khong phai la so nguyen to

Ví dụ:

Input

1

Output

Khong phai so nguyen to

Bài 4.3 Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập một số nguyên dương bất kỳ nhỏ hơn 1000
- Tính tổng các chữ số của số đó. Ví dụ: số 123 có tổng các chữ số là $1+2+3=6$.
- Thông báo kết quả ra màn hình.

Chú ý:

- Sử dụng vòng lặp while để làm
- Nếu giá trị nhập vào lớn hơn hoặc bằng 1000 thì in ra màn hình **ERROR**.

Input	Output
Số nguyên n	Tổng các chữ số của số nguyên n

Ví dụ:

Input

123

Output

6

Bài số 4.4 Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập 2 số nguyên dương a, b bất kỳ
- Tìm ước số chung lớn nhất và bội số chung nhỏ nhất của 2 số đó

- Hiển thị kết quả ra màn hình

Chú ý: Kiểm tra dữ liệu đầu vào của chương trình, nếu không đúng thì kết thúc chương trình và in ra màn hình **ERROR**.

Input	Output
Số nguyên dương a	Ước số chung lớn nhất
Số nguyên dương b	Bội số chung nhỏ nhất

Ví dụ

Input

1

2

Output

1

2

Bài số 4.5: Lập chương trình thực hiện các công việc sau:

- Nhập 3 số thực a, b, c bất kì.
- Giải và biện luận phương trình bậc 2:

$$ax^2 + bx + c = 0$$

Lưu ý cả trường hợp $a = 0$ và trường hợp nghiệm phức.

Chú ý:

- Nếu phương trình vô nghiệm thì in ra màn hình: **Phuong trinh vo nghiem**
- Nếu phương trình vô số nghiệm thì in ra màn hình: **Phuong trinh vo so nghiem**
- Nếu phương trình có 2 nghiệm phân biệt thì hiển thị **ngghiem lon** trước rồi mới đến **ngghiem be**.

Input	Output
Số thực a	Kết quả
Số thực b	
Số thực c	

Ví dụ:

Input

2

-3

1

Output

1.000000

0.500000

Bài số 4.6 + 4.7 + 4.8: Viết chương trình tính các tổng sau:

$$S_1 = 1 + x + x^2 + x^3 + \dots + x^n$$

$$S_2 = 1 - x + x^2 - x^3 + \dots + (-1)^n x^n$$

$$S_3 = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots + \frac{x^n}{n!}$$

Trong đó n là một số nguyên dương và x là một số thực bất kỳ được nhập vào từ bàn phím khi chạy chương trình.

Chú ý: Kiểm tra dữ liệu đầu vào của chương trình, nếu không đúng thì kết thúc chương trình và in ra màn hình **ERROR**.

Input

Số nguyên dương n

Số thực x

Output

Giá trị của S_1

Giá trị của S_2

Giá trị của S_3

Ví dụ:

Input

1

1.5

Output

2.500000

-0.500000

2.500000

Bài số 4.9 + 4.10: Viết một chương trình yêu cầu người dùng nhập các giá trị của x và n và tính các biểu thức sau:

$$S_1 = \sqrt{x + \sqrt{x + \sqrt{x + \cdots + \sqrt{x}}}} \quad (n \text{ dấu căn bậc } 2)$$

$$S_2 = 1 + x + \frac{x^2}{2} + \frac{x^3}{3} + \cdots + \frac{x^n}{n}$$

Chú ý:

- Hiện thị kết quả 4 số sau dấu phẩy
- Nếu $n < 1$ hoặc $x < 0$ hiển thị "**Error**"

Input

Số dương x

Số nguyên dương n

Output

Kết quả của biểu thức

7. BÀI THỰC HÀNH SỐ 5

7.1. MỘT SỐ CHÚ Ý

Khi làm bài tập về mảng chú ý là trong C chỉ số mảng bắt đầu từ 0. Ví dụ: nếu khai báo `int a[3]` thì mảng gồm 3 phần từ `a[0]`, `a[1]` và `a[2]`. Bài 5.3 phải dùng mảng và khai báo hai mảng `a[2]` và `b[2]`

Chú ý không thể dùng các phép gán để gán xâu. Hàm để gán xâu là `strcpy()`. Tương tự không thể dùng các dấu so sánh để so sánh hai xâu mà phải dùng hàm so sánh xâu như `strcmp()`. Khi nhập xâu có dấu cách, ví dụ khi nhập cả họ và tên cùng một lúc thì không nên dùng hàm `scanf()` mà dùng hàm `gets(s)` trong đó `s` là xâu cần nhập. Khi dùng lệnh `gets(s)` để nhập xâu, để khắc phục sự cố khi nhập dữ liệu ta thêm lệnh `fflush(stdin)` ngay trước lệnh `gets(s)`.

7.2. CÁC BÀI THỰC HÀNH

Bài số 5.1:

Nhập mảng `n` số nguyên từ bàn phím, in ra màn hình các giá trị từ cuối đến giá trị đầu, sau đó tính tổng các phần tử của mảng.

Chú ý:

Nếu `n <= 0` in "**Error**"

Input:

- Dòng đầu tiên chứa số nguyên dương `n` và là độ dài của mảng đầu vào.
- Dòng thứ hai chứa `n` số nguyên.

Output:

- Dòng đầu tiên là các phần tử của mảng được in theo thứ tự đảo ngược.
- Dòng đầu ra thứ hai là tổng các phần tử của mảng

Bài số 5.2 Nhập mảng số nguyên từ bàn phím. Tính trung bình cộng các số âm, tổng các số dương và đưa kết quả ra màn hình.

Input:

- Dòng đầu tiên cho biết số phần tử mảng `n`.
- Dòng thứ 2 chứa giá trị của `n` phần tử mảng, các phần tử cách nhau một dấu cách.

Output: Một dòng gồm 2 giá trị cách nhau 1 dấu cách:

- Giá trị trung bình cộng các số âm. nếu mảng chỉ toàn số âm, in ra màn hình **Mảng không có số dương**.

- Tổng các số dương, nếu mảng chỉ toàn số dương in ra màn hình **Mảng không có số âm.**

Ví dụ:

Input

2

295 -492

output

-492.000000 295.000000

Bài số 5.3: Nhập mảng n số nguyên bất kỳ từ bàn phím. Sắp xếp dãy số theo thứ tự tăng dần và đưa kết quả ra màn hình (Mỗi phần tử cách nhau một dấu cách).

Input

- Dòng đầu tiên cho biết số phần tử mảng n .

- Dòng thứ 2 chứa giá trị của n phần tử mảng, mỗi phần tử cách nhau một dấu cách.

Output: Các phần tử in ra thành 1 dòng, cách nhau 1 dấu cách.

Ví dụ:

Input

11

360 438 -491 274 -277 359 112 -219 199 -233 -56

Output

-491 -277 -233 -219 -56 112 199 274 359 360 438

Input

13

214 -403 -16 -485 -451 300 408 -176 137 413 140 -355 -305

Output

-485 -451 -403 -355 -305 -176 -16 137 140 214 300 408 413

Bài số 5.4:

Viết một chương trình nhập một **chuỗi S** và **số nguyên n**. Chương trình sẽ cắt chuỗi đó theo **số nguyên n**.

Chú ý: Nếu số ký tự trong chuỗi ít hơn giá trị n , chương trình không thay đổi chuỗi.

Input

- Dòng đầu tiên là **chuỗi S**
- Dòng thứ 2 là **số nguyên n**

Output: Chuỗi S đã được rút gọn.

Bài số 5.5:

Viết chương trình đọc hai chuỗi S và T. Đếm số lần mỗi ký tự xuất hiện trong cả hai chuỗi.

Chú ý:

Đầu tiên xuất một chuỗi các ký tự riêng biệt trong cả hai chuỗi. Sau đó, đối với mỗi ký tự đó hiển thị ra số lần xuất hiện trong cả hai chuỗi.

Input:

- Chuỗi S
- Chuỗi T

Output:

- Một chuỗi các ký tự riêng biệt xuất hiện trong S hoặc T. (Sắp xếp các ký tự này theo **thứ tự tăng dần theo giá trị ASCII** của chúng).
- Trên mỗi dòng là số lần xuất hiện của một ký tự (theo thứ tự trong chuỗi trên dòng 1).