**SESSION 2 : BIẾN**

1. Biến

* Lưu trữ giá trị thay đổi
* Cách khai báo:
  + let + (Tên biến) = (Giá trị) : Khai báo giá trị có thể thay đổi
  + const + (Tên biến) = (Giá trị) : : Khai báo giá trị không đổi
  + var + (Tên biến) = (Giá trị) : Khai báo giá trị có thể thay đổi
* Quy tắc đặt tên biến
  + Không được bắt đầu bằng số
  + Chỉ được chứa các ký từ a-z, A-Z, số và “\_” “$”
  + Không được chứa dấu cách
  + Không trùng với từ khóa của ngôn ngữ
* Đặc điểm: Tên biến có phân biệt chữ hoa và thường
* Gợi ý về cách đặt tên: Đặt tên theo cái mà nó mô tả về
* Giá trị của biến nếu là chữ phải đặt trong “ ” hoặc ‘ ’
* Dấu “=” trong lập trình có hướng từ phải sáng trái

X = 5 không có nghĩa là 5 = X;

* Phạm vi biến:
  + let : chỉ có tác dụng trong block code { }
  + var : có tác dụng trong toàn phạm vi
* Cơ chế Hoisting: Kéo lên, Toàn bộ các hàm var được kéo lên trên đầu
* Tài liệu: w3shool , stackoverflow

**SESSION 3: KIỂU DỮ LIỆU (DATATYPES)**

* Number
  + Integer: số nguyên
  + Float: số thực
  + Các kiểu tính toán :
    - + , - , \* , / , % (lấy phần dư)
    - ++ , --
      * X++ , X-- tăng, giảm X lên 1 đơn vị sau khi thực hiện hành động;
      * ++X, X-- tăng, giảm X lên 1 đơn vị trước khi thực hiện hành động;
* Chuỗi: Khai báo trong **“ ”** hoặc **‘ ’** hoặc **` `**
  + VD: “Giá trị của z là: ” + z
  + ⬄ `Giá trị của z là ${z}`
* Null
* Undefined
* Object
* Array

**Câu lệnh Prompt**

**Bài tập:**

**Bài 1: Hỏi người dùng năm sinh – In ra tuổi người dùng**

**Bài 2: Hỏi tên người dùng**

**Hỏi năm sinh người dùng**

**In ra: Chào bạn [tên người dùng], bạn [Tuổi]**

**Bài về nhà: Hỏi tên và tuổi người dùng , cách nhau bởi dấu phẩy. In ra Tên bạn là ?, bạn ? tuổi (Tham khảo tại w3shool)**

**Hỏi tên và năm sinh người dùng , cách nhau bởi dấu phẩy. In ra Tên bạn là ?, bạn ? tuổi (Tham khảo tại w3shool)**

**SESSION 4 : VÒNG LẶP**

1. Vấn đề: 1 việc lặp lại nhiều lần
2. Cú pháp:

* **Biết rõ số lần lặp:**

**for (let index = 0 ; index <5 ; index++) {**

**}**

* **Không biết rõ số lần lặp lại:**

**While (điều kiện) {**

**Hành động lặp lại**

**}**

**Vòng 1 :**

**+ Kiểm tra điều kiện .**

**+ Nếu đúng, thực hiện hành động**

**Vòng 2 :**

**+ Kiểm tra điều kiện .**

**+ Nếu đúng, thực hiện hành động**

**.**

**.**

**.**

**Vòng N : Điều kiện sai, dừng**

a = a + 5 ⬄ a += 5 (Tương tự cho các phép tính khác)

Hàm Strng.includes() (Có bao gồm ký tự ? trong chuỗi. Kết quả trả về true nếu có, false nếu không có )

Kiểu dữ liệu Boolean : True hoặc False

Dấu Khác : >< hoặc !=

**Bài về nhà :**

**B1: Nhập mật khẩu. Yêu cầu : Độ dài >8 và chưa ký tự đặc biệt $ , % , \_**

**B2: Yêu cầu người dùng nhập 2 số a, b.**

**In ra dấu \* thành hình chữ nhật , tam giác trong đó a, b là chiều dài cạnh**

**SESSION 5: CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN**

1. Điều kiện: (Condition):

* Kết quả là : True – False
* Các cú pháp về điều kiện:
  + Toán tử so sánh: Bằng == , khác != , > , < , >= , <= , === , !==
  + Toán tử LOGIC : and && , or || , not !

Ví dụ : Chuyển các phép toán đại số sang lập trình

* a != b , a >= b , a <=b
* a < b <=c , a < b , a >= c

1. Cú pháp

* Câu lệnh if ( condition) {

Code

} Nếu điều kiện là đúng thì code được chạy

else { Nếu điều kiện là sai thì code 2 được chạy

Code

}

* If nhiều điêu kiện:
* if ( condition) {

Code1

}

else if (condition) {

Code2

}

else if (condition) {

Code3

}

Bài tập:

Ax + b = 0 . Tìm nghiệm x

Ax2 + bx + c = 0