**Bài 27: Kiểm tra một số vừa nhập có phải số nguyên tố**

Giả sử kiểm tra x có phải số nguyên tố hay không?

Phương pháp thông thường: chia x cho các số từ 2 đến x-1, xem x có chia hết hay không 🡪 Tốn thời gian và vòng lặp.

**Lý do:**

Nếu x không phải số nguyên tố: với a và b là số nguyên dương khác 1 và x.

Giả sử gây mâu thuẫn với ban đầu x = a x b => ít nhất một trong hai số a hoặc b phải nhỏ hơn hoặc bằng căn x.

Ví dụ: x = 36



1 x 36

2 x 18

3 x 12

4 x 9

6 x 6

9 x 4

12 x 3

18 x 2

36 x 1

**Bài 29: Bài tập ngày tháng năm**

**Câu b**

Ý tưởng:

* Cộng số ngày các tháng trước đó
* Cộng thêm ngày của tháng hiện tại

**Câu c**

Nếu ngày == 1

Nếu tháng == 1

🡪 ngày = 31, tháng 12, năm = năm – 1

Ngược lại tháng != 1

🡪 tháng = tháng – 1

🡪 ngày = số ngày trong tháng trước

Ngược lại ngày != 1

Ngày = ngày – 1

**Câu d**

Xử lý như sau:

* 14/07/2024 🡪 chưa cuối tháng 🡪 tăng ngày (15/07/2024)
* 30/04/2024 🡪 cuối tháng 4 🡪 tăng tháng (01/05/2024)
* 28/02/2023 🡪 cuối tháng 2 🡪 sang 01/03/2023
* 29/02/2024 🡪 cuối tháng 2 nhuận 🡪 sang 01/03/2024
* 31/12/2024 🡪 cuối năm 🡪 sang 01/01 năm sau (01/01/2025)

**Bài 30: Truyền tham chiếu và tham trị**

Tham trị 🡪 bạn photo giá trị gốc rồi đưa cho hàm 🡪 hàm làm việc trên bản sao, không ảnh hưởng giá trị thật

Tham chiếu 🡪 bạn đưa địa chỉ nhà của biến cho hàm 🡪 khi biến trong hàm thay đổi thì cũng thay đổi giá trị biến trong hàm main.

**Bài 35: Mảng một chiều**

**Mảng là:**

* Một kiểu dữ liệu có cấu trúc do người lập trình định nghĩa.
* Biểu diễn một dãy các biến có cùng kiểu. Ví dụ: dãy các số nguyên, dãy các ký tự…
* Kích thước được xác định ngay khi khai báo và không bao giờ thay đổi (mảng tĩnh).

**Khai báo mảng:**

<kiểu dữ liệu> <tên biến mảng>[<số phần tử>];

- Chúng ta có thể khởi tạo giá trị cho mảng một chiều lúc khai báo.

- Gán dữ liệu và truy xuất dữ liệu vào các phần tử bên trong mảng.

**Bài 40: Sắp xếp tăng dần, giảm dần trong mảng**

A screenshot of a game

AI-generated content may be incorrect.**Thuật toán sắp xếp bubble sort**