

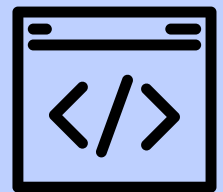
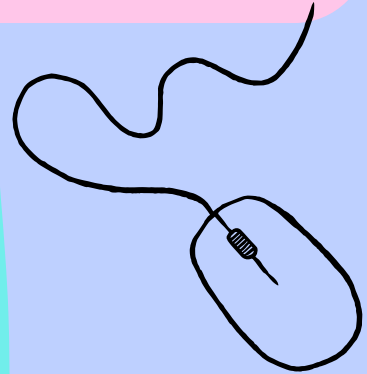
CHƯƠNG 3 : CẤU TRÚC Rẽ NHÁNH (CÂU ĐIỀU KIỆN)

CÂU ĐIỀU KIỆN 1 CHIỀU

CẤU TRÚC IF CHỈ THỰC THI KHỐI LỆNH BÊN TRONG NẾU ĐIỀU KIỆN LÀ TRUE.

```
x = 5
print('Trước if')
if x == 5:
    print('X là 5') # L
    print('Vẫn là 5')
print('Sau if')
```

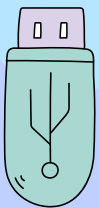
```
1 x = 5
2 # 1. Bằng
3 if x == 5 :
4     print('x bằng 5')
5 # 2. Lớn hơn
6 if x > 4 :
7     print('x lớn hơn 4')
8 # 3. Lớn hơn hoặc Bằng (>=)
9 if x >= 5 :
10    print('x lớn hơn hoặc bằng 5')
11 # 4. Nhỏ hơn (<)
12 if x < 6 :
13    print('x nhỏ hơn 6')
14 # 5. Nhỏ hơn hoặc Bằng (<=)
15 if x <= 5 :
16    print('x nhỏ hơn hoặc bằng 5')
17 # 6. Không bằng (!=)
18 if x != 6 :
19    print('x không bằng 6')
```



CÂU ĐIỀU KIỆN ĐA CHIỀU

CẤU TRÚC IF...ELIF...ELSE KIỂM TRA NHIỀU ĐIỀU KIỆN THEO TRÌNH TỰ. CHƯƠNG TRÌNH SẼ DỪNG LẠI NGAY KHI TÌM THẤY ĐIỀU KIỆN ĐẦU TIÊN LÀ TRUE VÀ THỰC THI KHỐI LỆNH TƯƠNG ỨNG.

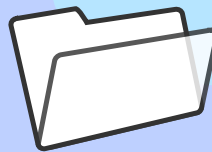
```
x = 5
if x < 2:
    print('Nhỏ')
elif x < 10:
    print('Vừa') # L
else:
    print('Lớn')
print('Xong')
```



CÂU ĐIỀU KIỆN 2 CHIỀU

CẤU TRÚC IF...ELSE CHO PHÉP BẠN CHỌN MỘT TRONG HAI CON ĐƯỜNG: NẾU BIỂU THỨC LOGIC LÀ TRUE THÌ LÀM MỘT VIỆC, NẾU LÀ FALSE THÌ LÀM VIỆC KHÁC.

```
x = 4
if x > 5:
    print('Lớn hơn 5')
else:
    print('Nhỏ hơn hoặc bằng 5')
print('Hoàn thành')
```



XỬ LÝ LỖI VỚI TRY/EXCEPT

CẤU TRÚC TRY / EXCEPT (THỬ/BẮT LỖI) LÀ MỘT "LƯỚI AN TOÀN" ĐỂ XỬ LÝ CÁC ĐOẠN CODE DỄ GÂY LỖI (NHƯ CHUYỂN ĐỔI KIỂU DỮ LIỆU) MÀ KHÔNG LÀM CHƯƠNG TRÌNH BỊ DỪNG (CRASH)

```
1 a=input("Enter score: ")
2 try:
3     a=float(a)
4     if a<0.0 or a>1.0:
5         print("Bad score")
6     elif a>=0.9:
7         print("A")
8     elif a>=0.8:
9         print("B")
10    elif a>=0.7:
11        print("C")
12    elif a>=0.6:
13        print("D")
14    else:
15        print("F")
16 except:
17    print("Bad score")
```