# 35.Các câu lệnh để vẽ một hình tròn. Giải thích từng câu lệnh ?

+ Thẻ canvas : cú pháp <canvas id= “” width= height= ….>

(nơi hiển hình tròn như một tờ giấy A4 để ta vẽ hình tròn lên đó. Trong đó có kich thước và hình )

**+ let *c* = *document*.getElementById("mycanvas");**

( tìm đến thẻ <canvas> thông qua id của nó)

+ **let *ctx* = *c*.getContext("2d");**

(Dùng để vẽ hình ảnh)

+ **ctx.beginPath();**

(Dùng để bắt đầu nét vẽ)

+ **ctx.arc(95,50,40,0,2\*Math.Pi);**

(Dùng để tạo một hình tròn có tọa độ tại tâm là (95,50) và có bán kình là 40.)

+ **ctx.stroke();**

(Dùng để hiển thị nét vẽ đã được định nghĩa)

# 36. Trình bày ý tưởng của 1 thuật toán bất kì?

 Tìm giá trị lớn nhất của một dãy số nguyên.

\* **Xác định BT**

*- Input*: Số nguyên dương N và dãy N số nguyên a1,a2,…,aN.

*- Output*: Giá trị lớn nhất Max của dãy số.

\* **Ý tưởng**

+ Khởi tạo giá trị Max= a1.

+ Lần lượt với *i từ 2 đến N*so sánh ai với Max, nếu ai>Max thì Max= ai.

# 37. Cho 1 bài toán liên quan đến ++ trước và ++ sau. Yêu cầu dự đoán kết quả, và tại sao lại có kết quả như vậy?

a = 5;

b = 5++;

c = ++a;

a + b + c = ? Kết quả = 11.

(Họp xóm rồi bàn ví dụ khó hơn nhé ^^)

# 38. Các loại toán tử trong js? Cho biết độ ưu tiên của các toán tử trong một biểu thức?

* Có nhiều loại toán tử :

- Toán tử toán học (ví dụ: x+y, x++, x%y,….)

* Toán tử gán (ví dụ: let x = 5; x+=5; x%=5; ….)
* Toán tử cộng chuỗi (ví dụ: x = “5” + 5)
* Toán tử so sánh (a==b;>,<,=,….)
* Toán tử logic (ví dụ: (a!=b)&&(a<b))
* Toán tử typeof (Dùng để lấy về kiểu dữ liệu của một biến hoặc giá trị)
* Độ ưu tiên của các toán tử

//Nên đưa ra ví dụ để nói sẽ cụ thể hơn

Let x = 5;

Let y = 10;

Let z = (++x \* y) < 5 \* 10 && 6 > 3;

(6 \*y) < 5 \* 10 && 6 > 3;

( 60 ) < 50 && 6 > 3;

False && true;

True

Toán tử gán 🡺 Toán tử toán học 🡺 Toán tử so sánh 🡺 Toán tử logic 🡺 Toán tử typeof (“Nếu có dấu ()“) Câu này cần xem xét lại.