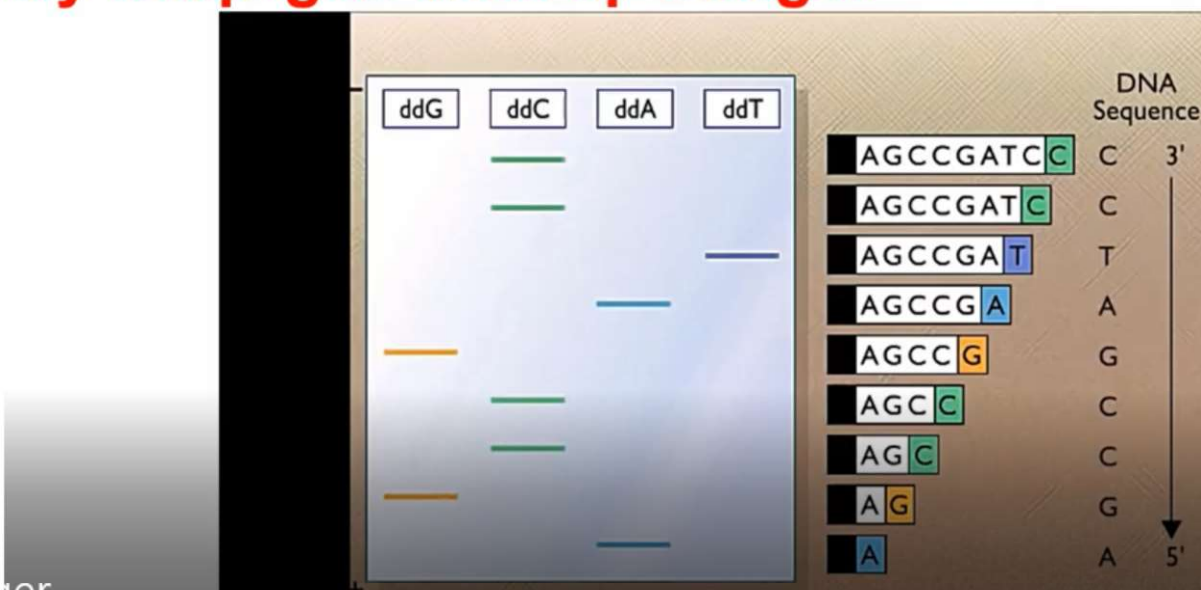




Kỹ thuật giải trình tự Sanger



Nên mảnh nào đi xa nhất thì sẽ nằm gần đầu 3' nhất