1. **Các bước lập trình để giải quyết vấn đề:**
2. Một giải thuật (còn gọi là thuật toán) có thể được định nghĩa như là một thủ tục, công thức hay cách giải quyết vấn đề. Nó gồm một **tập hợp các bước giúp đạt được lời giải**.
3. Giải thuật được viết bằng cách dùng hai phương pháp chuẩn là **mã giả** (pseudo code) và **lưu đồ** (flowchart).

*2.a. Mã giả (pseudo code):=> Không phải là mã thật*

Bắt đầu với từ BEGIN hoặcSTART, và kết thúc với từ END hay STOP.

Ðể hiển thị giá trị nào đó, từ DISPLAY hoặc WRITE được dùng. Khi giá trị được hiển thị là một giá trị hằng (không đổi), trong trường hợp này là Hello World, nó được đặt bên trong dấu nháy. Tương tự, để nhận một giá trị của người dùng, từ INPUT hay READ được dùng.

Example:

1. Print hello world:

BEGIN

DISPLAY ‘hello world’

END

1. BEGIN

INPUT A,B

DISPLAY A + B

END

(OR)

INPUT A,B

C= A + B

DISPLAY C

END