

## Bài tập Cấu trúc điều khiển lựa chọn

W3A2	<p>Hoán đổi hai số không sd biến tạm thời Sử dụng phép toán XOR trên bit để hoán đổi giá trị của hai biến. <b>Đọc và tự tìm hiểu các phép toán trên bit: AND, OR, XOR</b></p>
W3A3	<p>Kiểm tra xem một số có phải là lũy thừa của 2 hay không Sử dụng các toán tử bitwise để xác định xem một số có phải là lũy thừa của 2 hay không. <b>Gợi ý:</b> Đổi với lũy thừa của 2, n &amp; (n-1) == 0</p>
W3A4	Viết chương trình chia một số m cho n, kết quả thu được làm tròn xuống
W3A5	Viết chương trình chia một số m cho n, kết quả thu được làm tròn lên
W3A6	<p>[Even and Odd] Nhập vào một số nguyên dương x, bạn hãy kiểm tra xem x là số chẵn hay lẻ. Nếu x là số chẵn, in ra "Even". Nếu x là số lẻ, in ra "Odd".</p>
W3A7	<p>[Check negative numbers] Nhập vào hai số nguyên a, b. Nếu cả hai số a, b đều âm thì in ra "Yes", ngược lại in ra "No".</p>
W3A8	<p>[Longer string] Nhập vào hai chuỗi a, b gồm các chữ cái thường. In ra "True" nếu chuỗi a dài hơn chuỗi b. Ngược lại in ra "False".</p>
W3A9	<p>[Triangle] Nhập vào 3 số nguyên dương a, b, c. Kiểm tra xem a, b, c có cấu thành độ dài cạnh của 1 tam giác được không. Nếu a, b, c cấu tạo thành được một tam giác, in ra "Yes". Ngược lại in ra "No".</p>
W3A10	<p>[Largest number] Nhập vào 4 số nguyên. In ra màn hình số nguyên lớn nhất trong 4 số.</p>
W3A11	<p>[Phân loại tam giác] Nhập vào 3 số nguyên dương a,b,c là độ dài 3 cạnh của một tam giác. Kiểm tra 3 số đã nhập có tạo thành một tam giác hợp lệ hay không. Nếu không in ra "Không phải tam giác". Nếu có, phân loại tam giác đó là "Tam giác đều", "Tam giác cân", hay "Tam giác thường".</p>
W3A12	<p>[Kiểm tra năm nhuận] Nhập vào một số nguyên dương n là số năm, kiểm tra xem năm đó có phải là năm nhuận hay không. Năm nhuận là năm chia hết cho 4 nhưng không chia hết cho 100, hoặc chia hết cho 400. Nếu là năm nhuận in ra "Yes", nếu không in ra "No"</p>
W3A14	<p>[Giải phương trình bậc nhất] Nhập vào hai số thực a và b của phương trình <math>ax + b = 0</math>. Tìm và in ra nghiệm của phương trình, kết quả làm tròn đến số thập phân thứ 2. In ra "Vô nghiệm" hoặc "Vô số nghiệm" trong trường hợp tương ứng.</p>
W3A15	<p>[Xếp loại học lực] Nhập vào điểm trung bình của một học sinh và in ra học lực của học sinh đó. Xếp loại học lực theo quy tắc: - <math>\geq 8.0</math>: Giỏi</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <math>\geq 6.5</math>: Khá</li> <li>- <math>\geq 5.0</math>: Trung bình</li> <li>- <math>&lt; 5.0</math>: Yếu</li> </ul>
W3A16	<p>[Rounding]</p> <p>Nhập vào một số thực: in ra kết quả làm tròn lên, tròn xuống, làm tròn tối số nguyên gần nhất (không được sử dụng hàm sẵn có của python). Các kết quả cách nhau một dấu cách</p>
W3A17	<p>Cấp số nhân</p> <p>Cho 4 số a, b, c, d. Hãy kiểm tra xem 4 số này có thể theo thứ tự tạo thành 1 cấp số nhân với công bội nguyên theo đúng thứ tự a, b, c, d hay không?</p> <p>Gợi ý : Tìm công bội (<math>b / a</math>) nếu b chia hết cho a, sau đó lấy b nhân công bội và so sánh vs c, c nhân công bội và so sánh vs d.</p>