

# CHƯƠNG 4: Conditional Execution

PYTHON	NGHĨA
<ul style="list-style-type: none"><li>&lt;</li><li>&lt;=</li><li>==</li><li>&gt;=</li><li>&gt;</li><li>!=</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Nhỏ hơn</li><li>Nhỏ hơn hoặc bằng</li><li>Bằng</li><li>Lớn hơn hoặc bằng</li><li>Lớn hơn</li><li>Khác</li></ul>

- Trả về True / False.
- Quyết định luồng chạy của chương trình.
- Không thay đổi giá trị biến.
- Ví dụ:  
x = 5  
print(x < 10) # True

if điều\_kiện:  
    câu\_lệnh

- ví dụ:  
x = 10  
if x > 5:  
    print("x lớn hơn 5")
- kết quả: x lớn hơn 5

## Comparison Operators

if điều\_kiện:  
    ...  
else:  
    ...

- Ví dụ:  
age = 16  
  
if age >= 18:  
    print("Đủ tuổi lái xe")  
else:  
    print("Chưa đủ tuổi")
- Kết quả:  
Chưa đủ tuổi

if x < 2:  
    print("Small")  
elif x < 10:  
    print("Medium")  
else:  
    print("Large")

- Ví dụ:  
score = 75  
if score >= 90:  
    print("A")  
elif score >= 80:  
    print("B")  
elif score >= 70:  
    print("C")  
else:  
    print("D")
- Kết quả: C

if x > 1:  
    print("More than one")  
if x < 100:  
    print("Less than 100")

## Boolean

## One-way

- Sau dấu : → tăng indent (thường 4 spaces).
- Duy trì indent trong block.
- Giảm indent = kết thúc block.
- Dòng trống / comment không ảnh hưởng indent.
- KHÔNG dùng tab lẫn với space → lỗi indent

## Two-way

- Sai:  
if x > 2:  
    print("Hello") # lỗi indent
- Đúng:  
if x > 2:  
    print("Hello")

Lỗi "trộn  
block" hay gộp

- Dùng khi đoạn code có thể gây lỗi (ví dụ: chuyển kiểu).
- Cú pháp chuẩn:  
try:  
    code\_nguy\_hiểm  
except:  
    code\_xử\_ly\_khi\_loi
- Ví dụ :  
astr = "Bob"  
try:  
    num = int(astr)  
    print("OK")  
except:  
    num = -1  
    print("Invalid number")
- Nếu chạy được → bỏ qua **except**
- Nếu lỗi → nhảy sang **except** và vẫn tiếp tục chương trình

## try / except – Xử lý lỗi

## Nested Decisions

## Quy tắc thực tế

- Dùng **if**, **elif**, **else** để phân nhánh.
- Multi-way: chỉ một nhánh được chạy.
- Indentation quyết định block.
- try/except giúp chương trình không bị crash.
- So sánh phải dùng **==**, không dùng **=**.

Quy tắc chung  
cần nhớ