|  |
| --- |
| TRƯỜNG ĐẠI HỌC VINH  **VIỆN KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ** |



BÁO CÁO THỰC HÀNH

**KỸ THUẬT LẬP TRÌNH**

MÃ HỌC PHẦN: ELE20004

SVTH: HỒ HỮU TUẤN VŨ

MSSV: 235752021610048

GVHD: MAI THẾ ANH

**NGHỆ AN - 2024**

**MỤC LỤC**

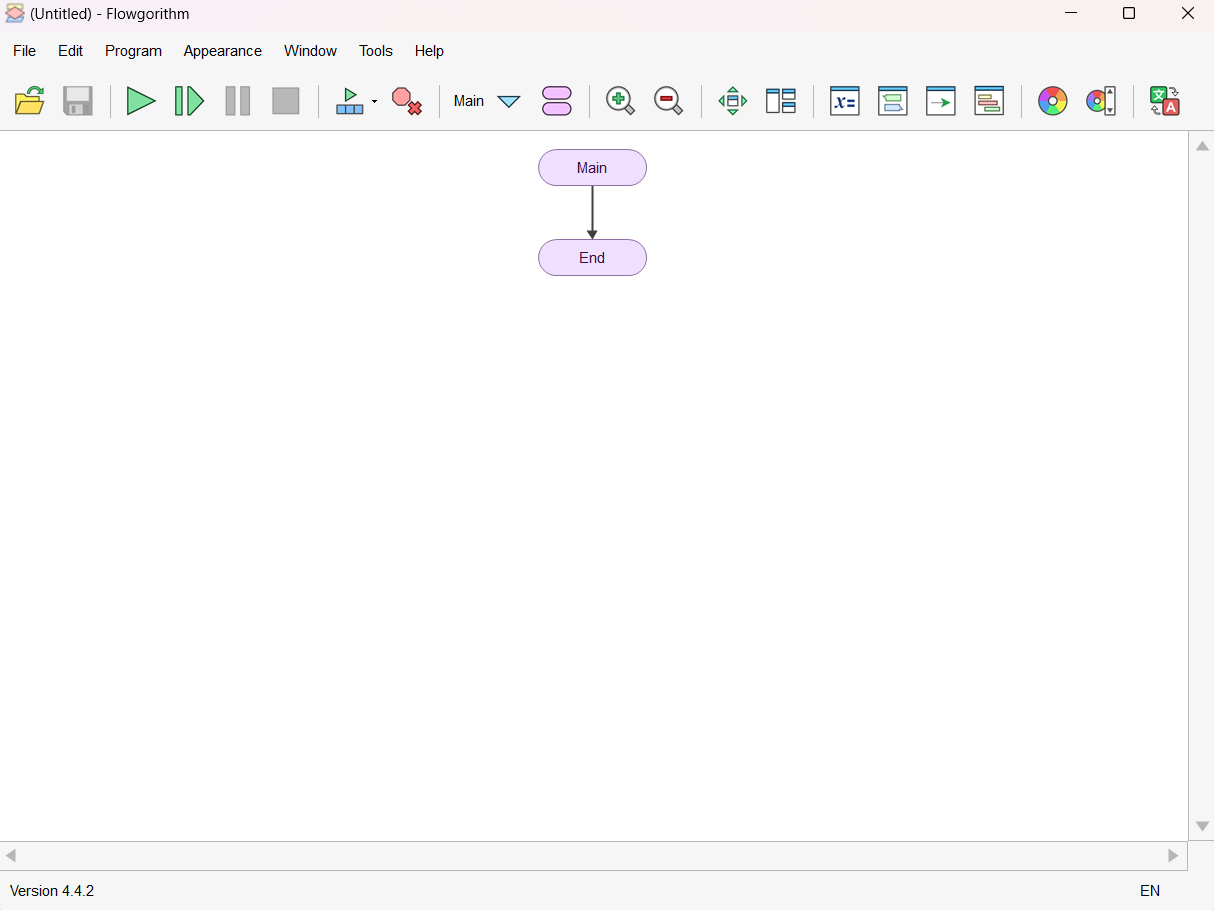
[Bài 1. Thực hiện các thuật toán bằng phần mềm Flowgorithm 2](#_Toc120959851)

[Bài 2. Các cú pháp, kiểu dữ liệu, lệnh điều khiển trong lập trình Python 3](#_Toc120959852)

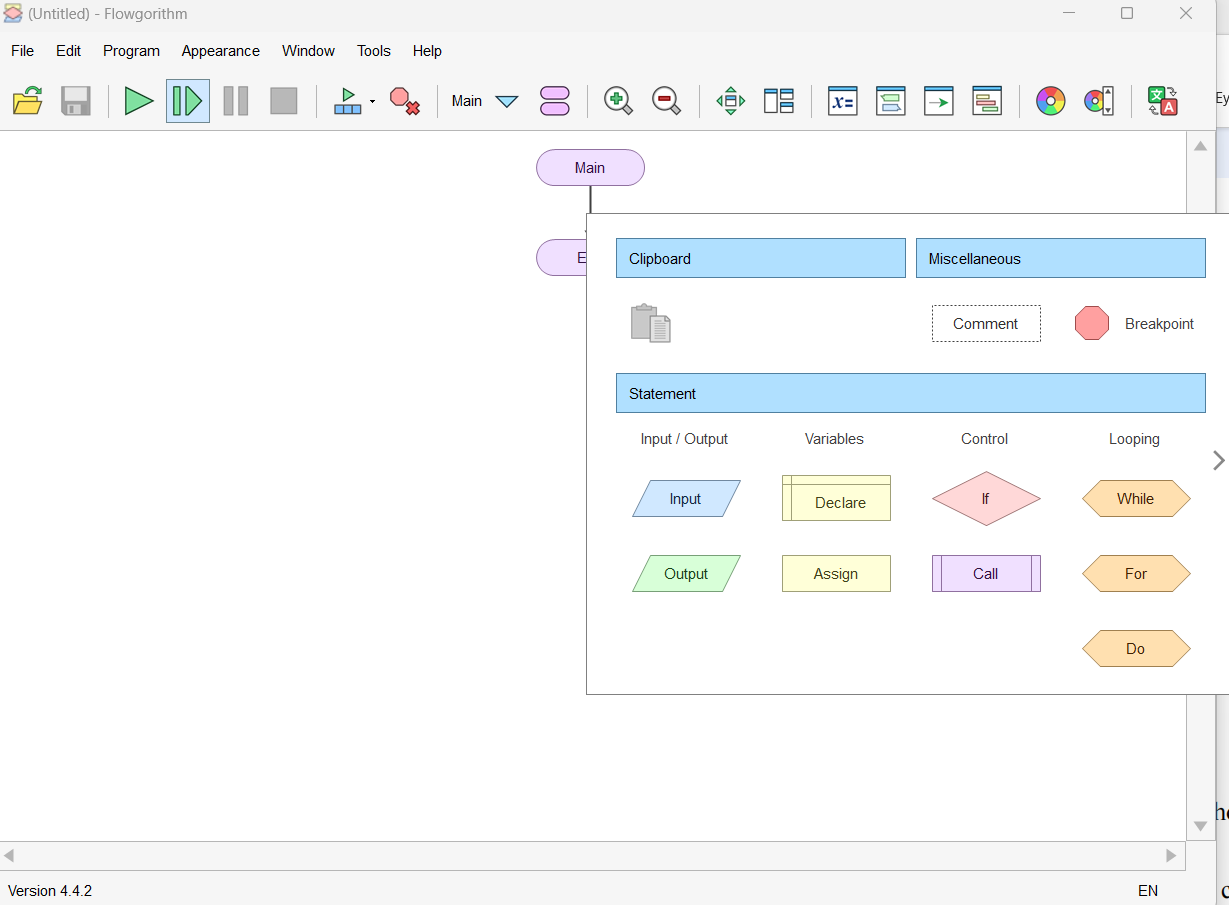
# **Bài 1. Thực hiện các thuật toán bằng phần mềm Flowgorithm**

* 1. **Mục đích**
* Sử dụng phần mềm Flowgorithm trong thiết kế và biểu diễn thuật toán;
* Xây dựng thuật toán cho các bài toán cụ thể trên Flowgorithm
  1. **Các bước thực hiện và kết quả**

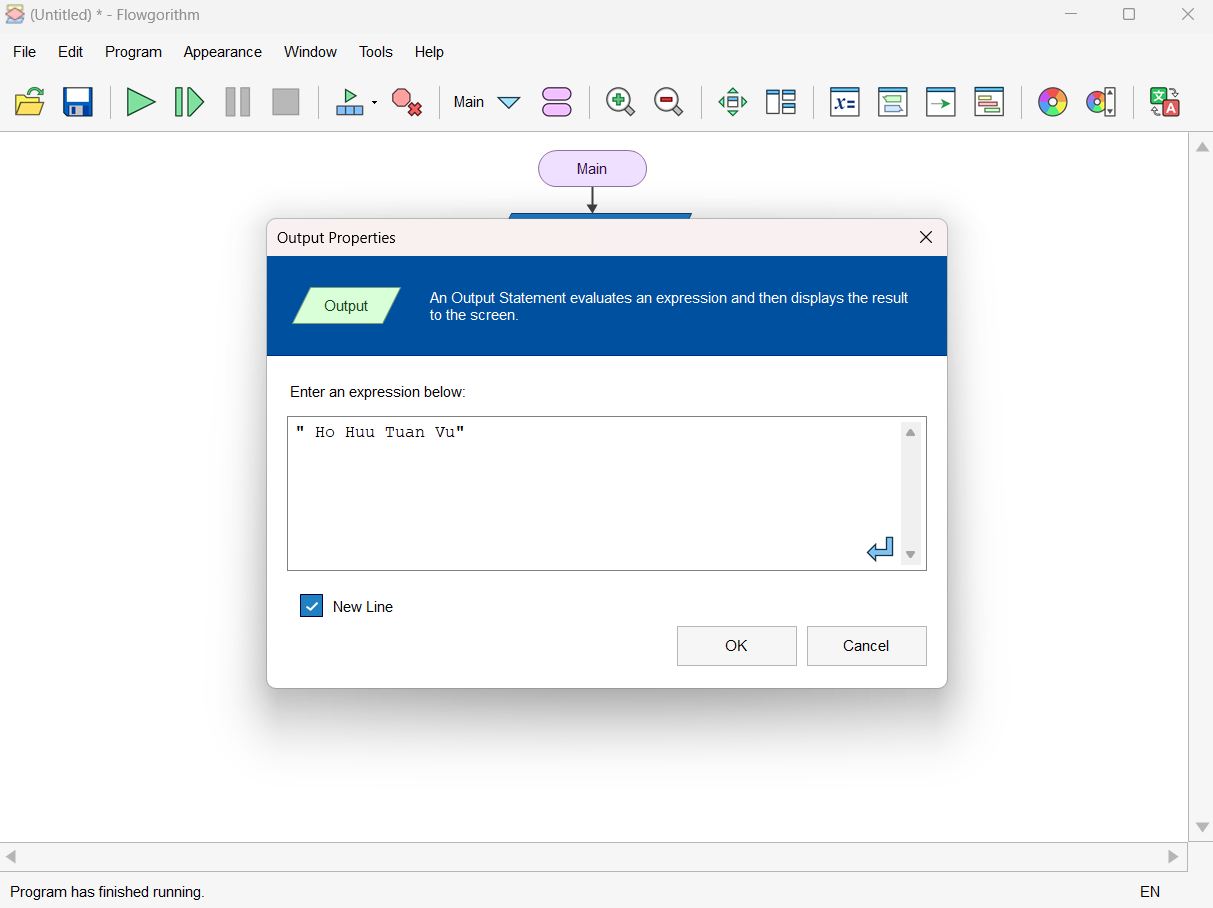
*B1:**Tạo chương trình mới*

**

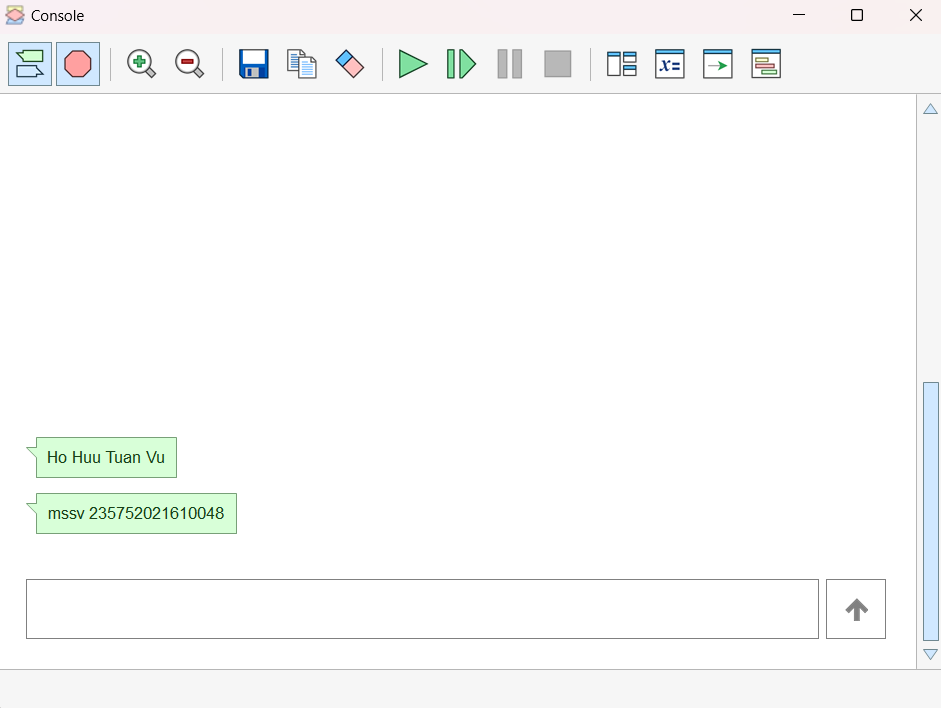
*B2: Thêm các khối chức năng*

**

*B3: Định nghĩa chức năng cho khối*



*B4: khởi chạy chương trình đã thiết kế*

**

*B5: Xem mã nguồn hoặc các biến sử dụng trong chương trình sử dụng menu “Tolls” ở thanh công cụ.*

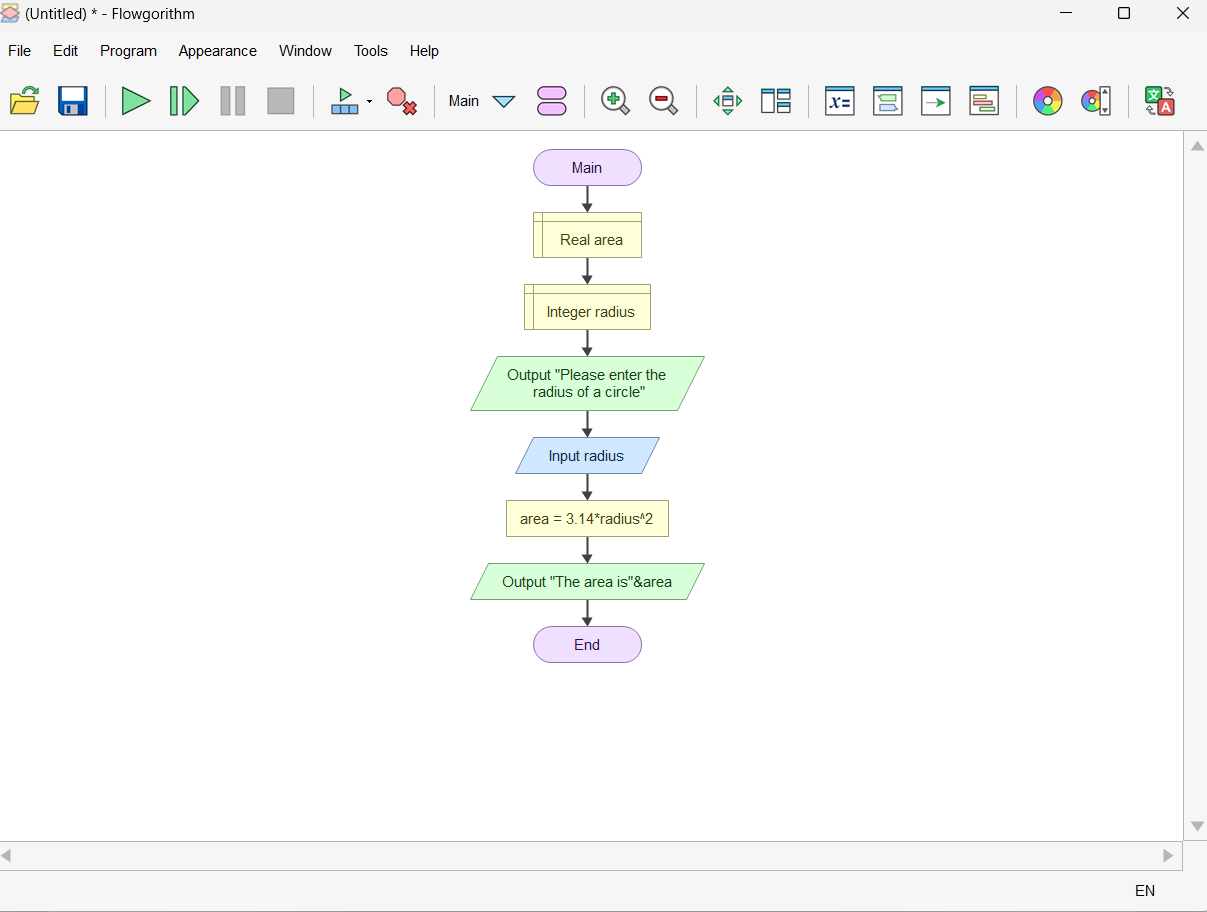
* 1. **Câu hỏi kiểm tra**

Trả lời ngắn gọn các câu hỏi theo yêu cầu.

* 1. **Tài liệu tham khảo**

**1.4.2. Sử dụng Flowgorithm xây dựng chương trình giải quyết các bài toán**

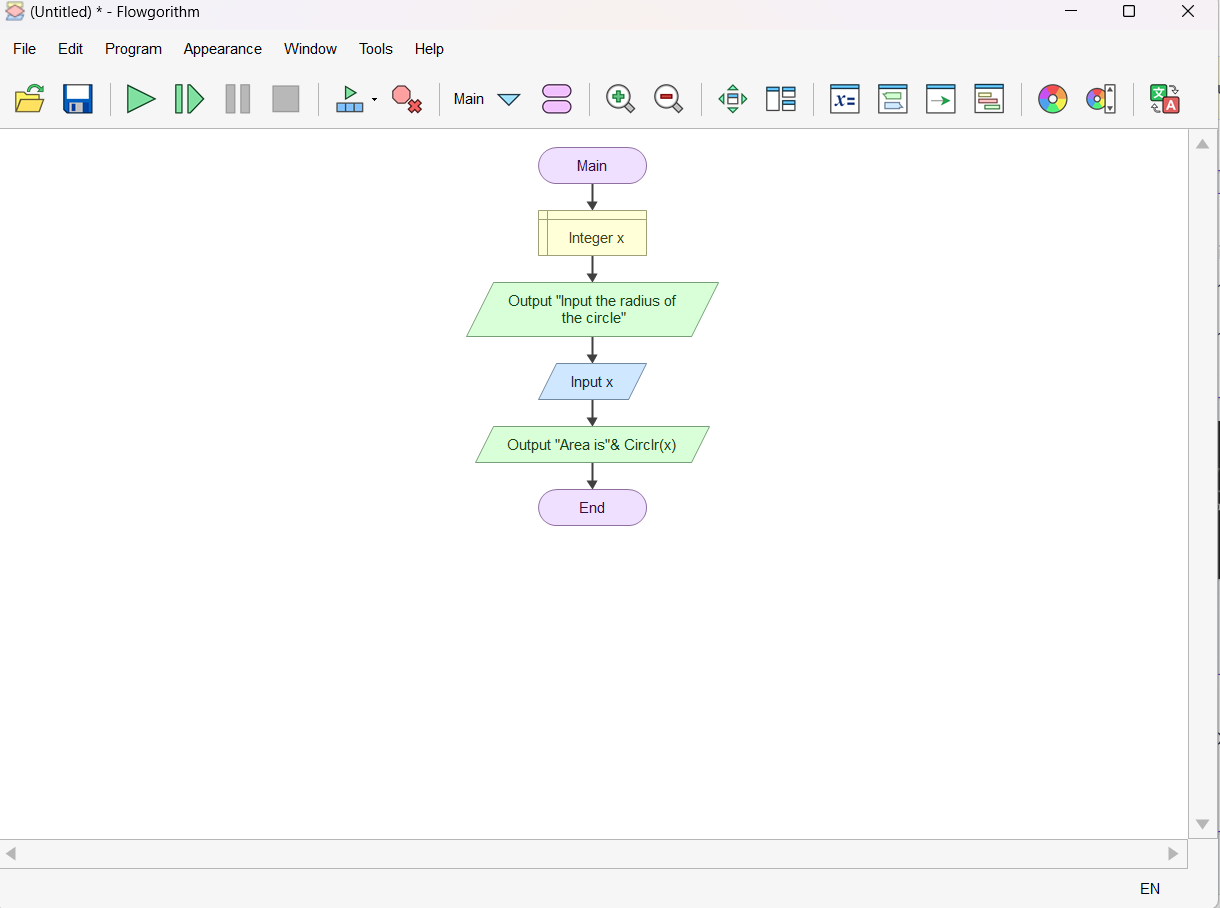
a. Tính diện tích hình tròn

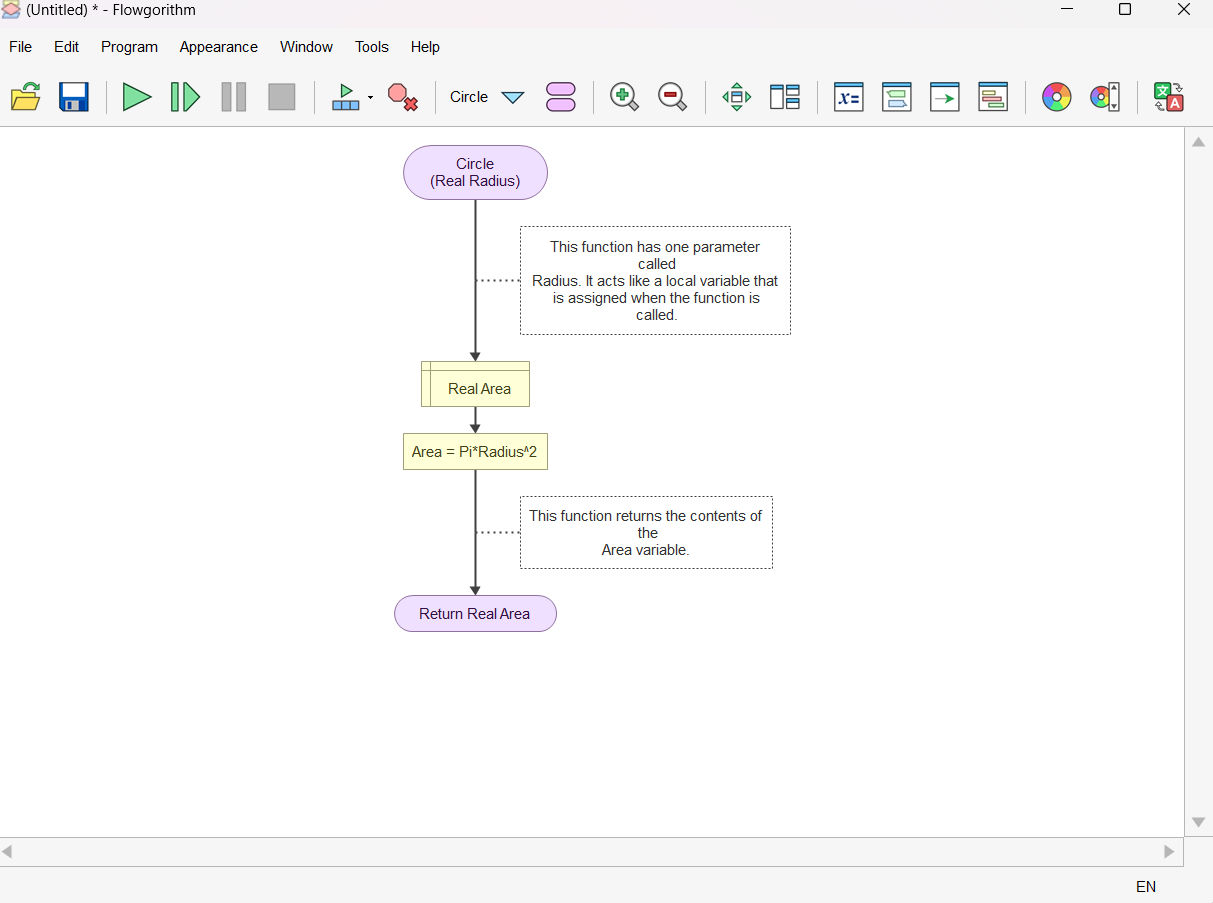


b. Nhập và in số lượng chai sử dụng vòng lặp for



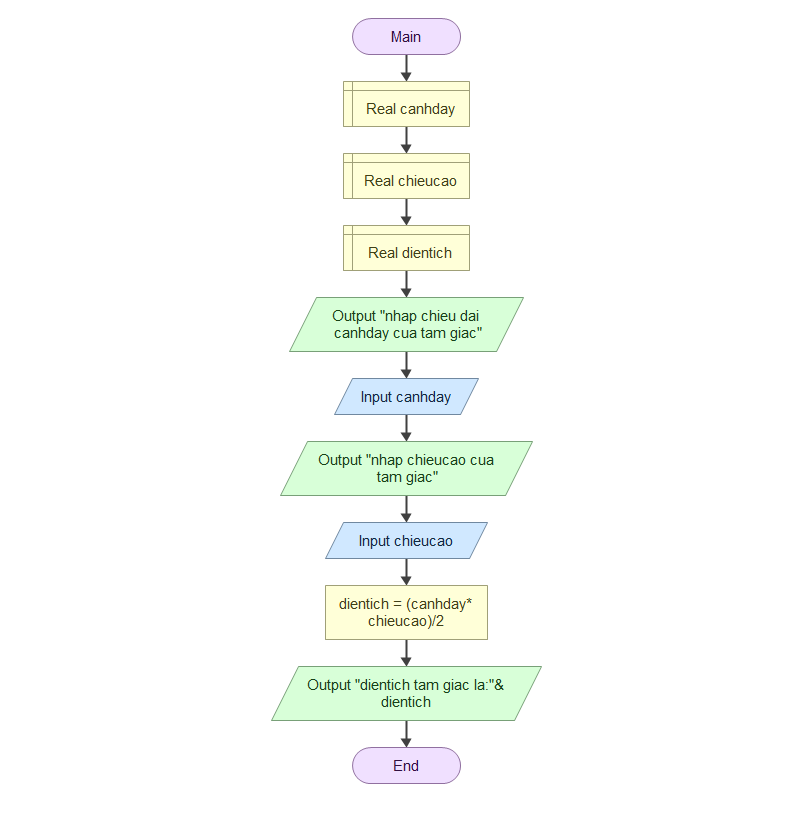
c. Tính diện tích hình tròn sử dụng hàm (chương trình con)

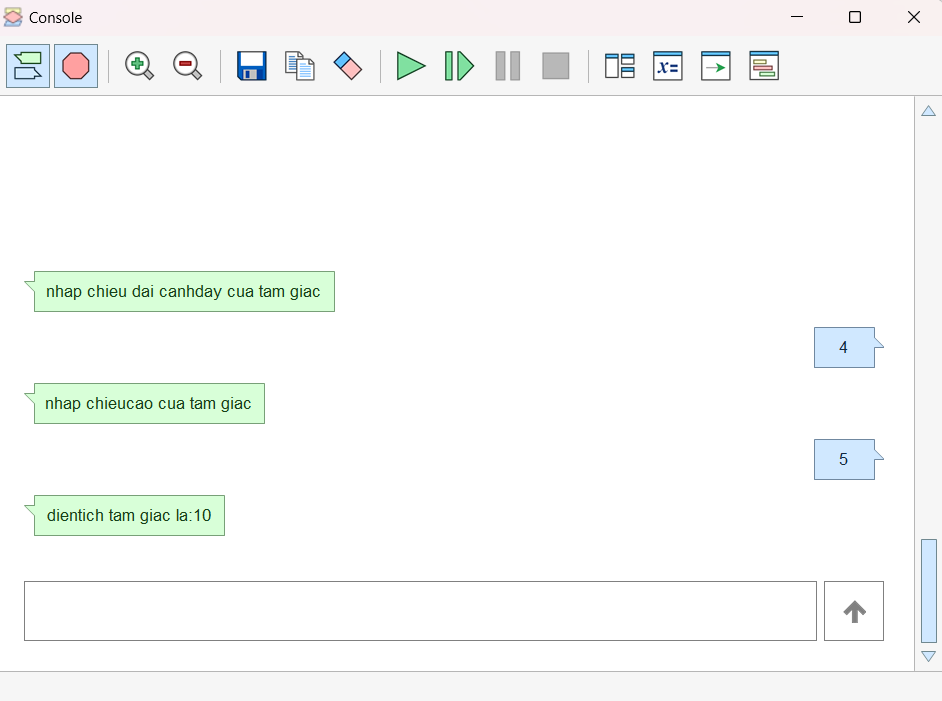




*d. Viết chương trình nhập và cạnh và chiều cao tương ứng của một tam giác và in ra*

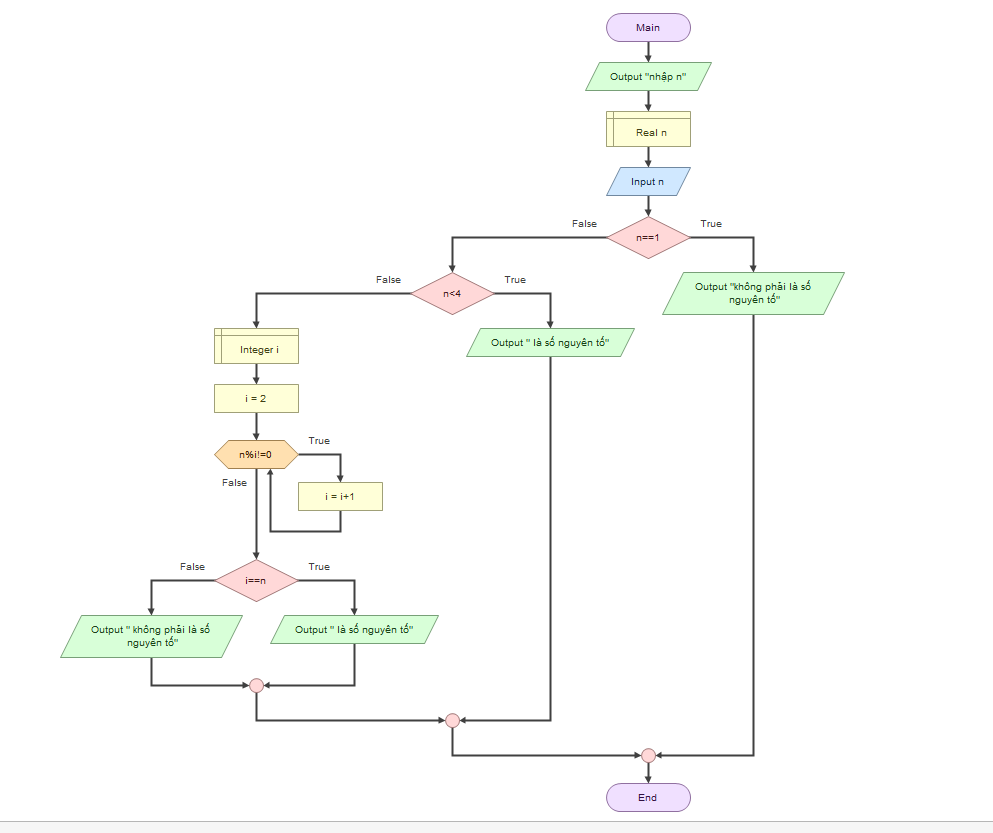
*màn hình diện tích tam giác*

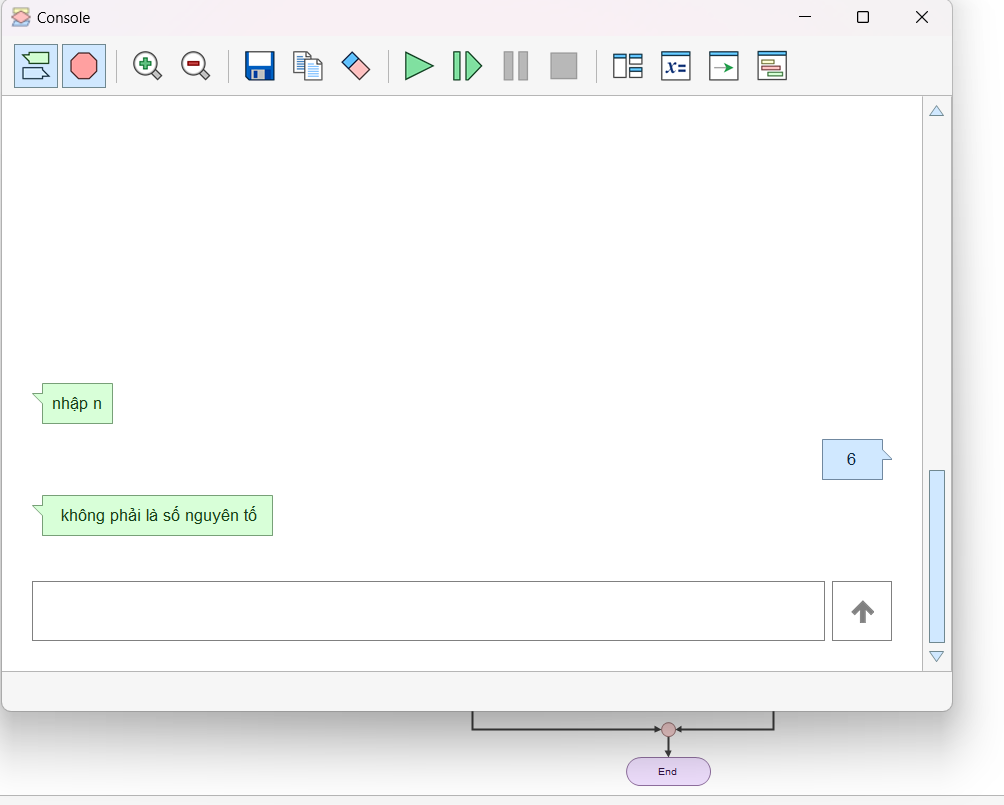




*e. Xây dựng thuật toán kiểm tra tính nguyên tố (một số nguyên dương n là số nguyên*

*tố khi chỉ có hai ước là 1 và chính nó)*





# **Bài 2. Các cú pháp, kiểu dữ liệu, lệnh điều khiển trong lập trình Python**

* 1. **Mục đích**

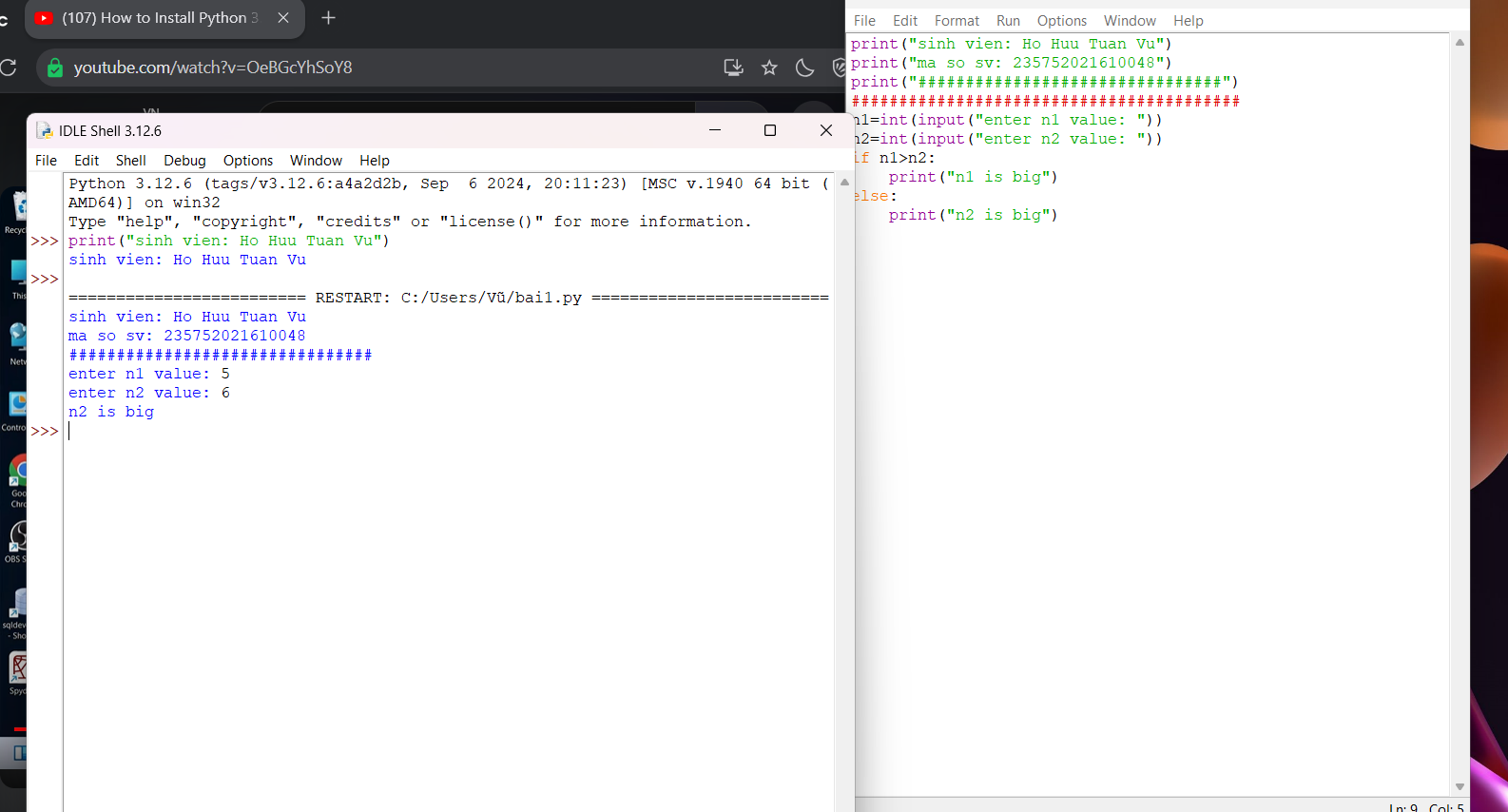
......................................................................

* 1. **Các bước thực hiện và kết quả**

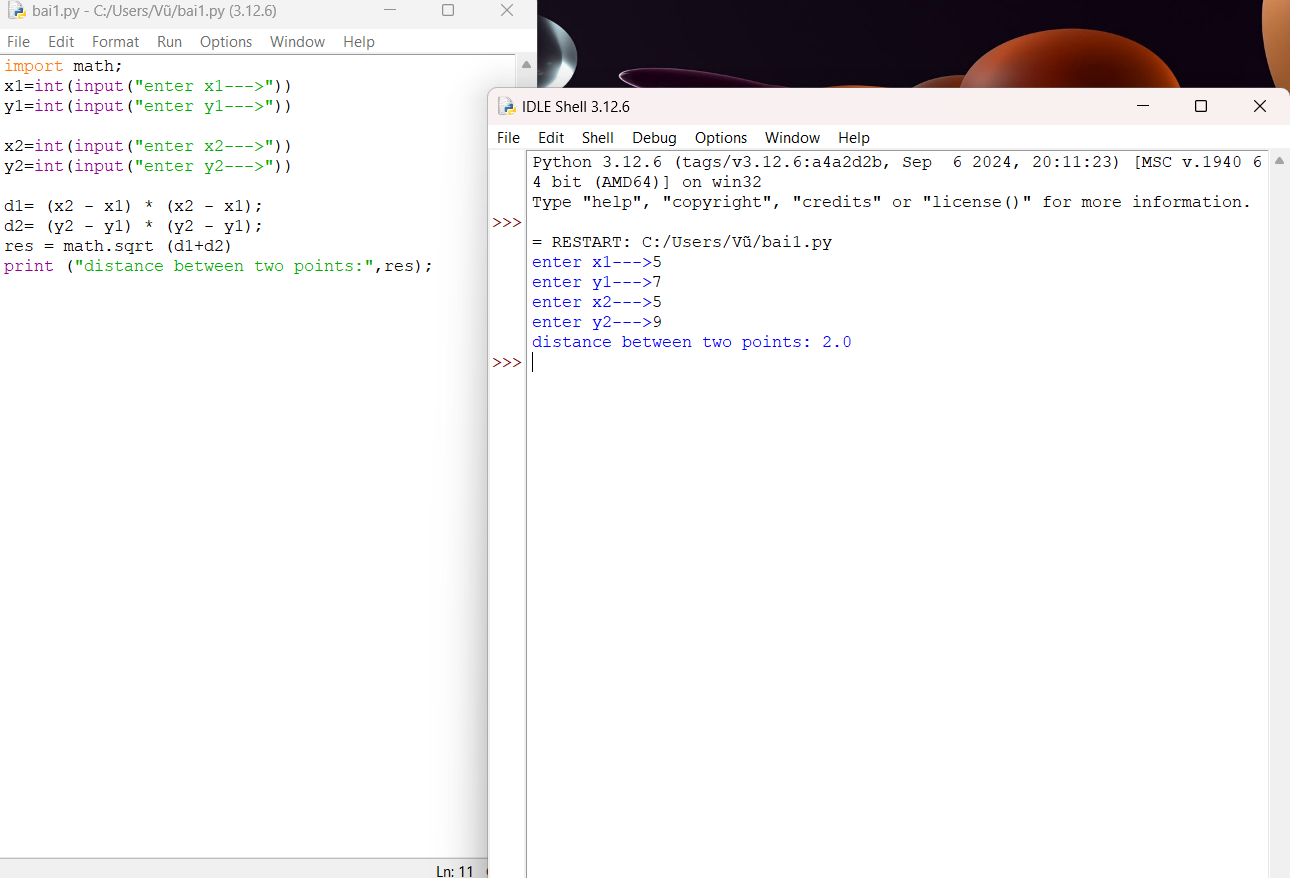
*(Có thể chụp màn hình nhưng phải có thông tin sinh viên như họ và tên, MSSV theo mẫu)*

1. Viết đoạn chương trình sau và sửa lỗi

Đoạn chương trình trên bị lỗi cú pháp được sửa lại và kết quả như sau:

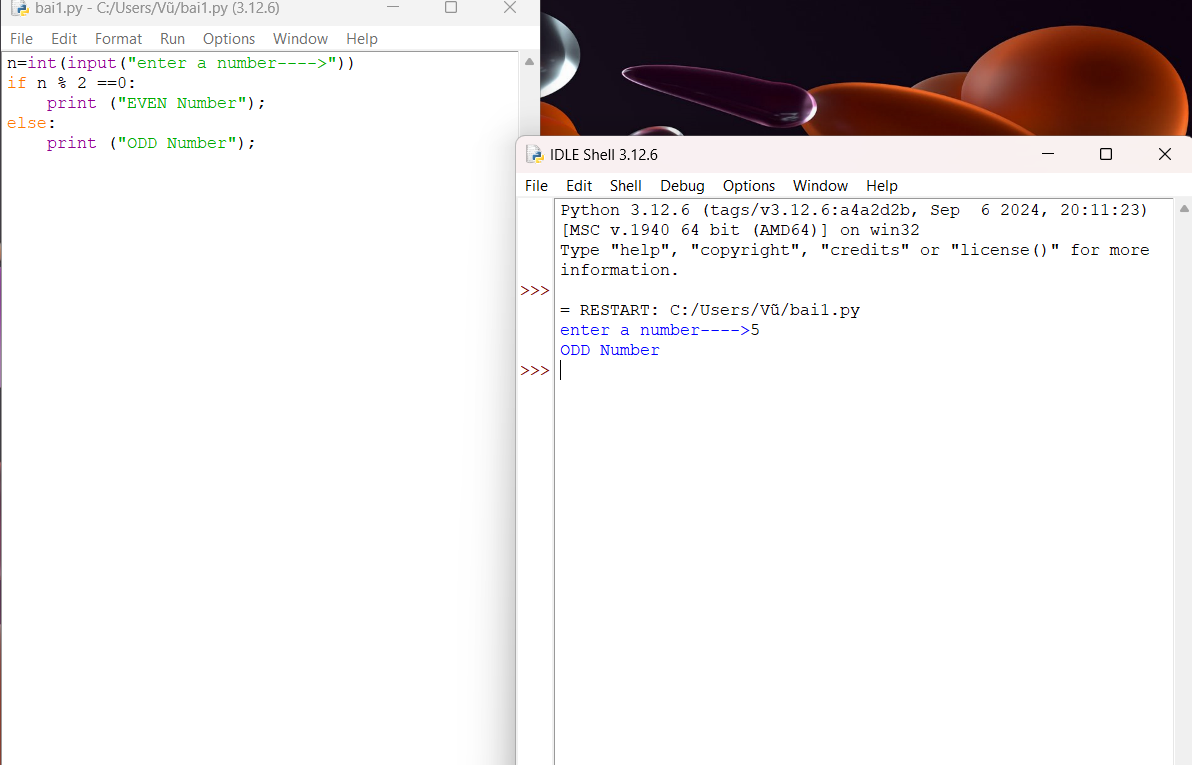


2.Viết chương trình nhập hai điểm và tính khoảng cách



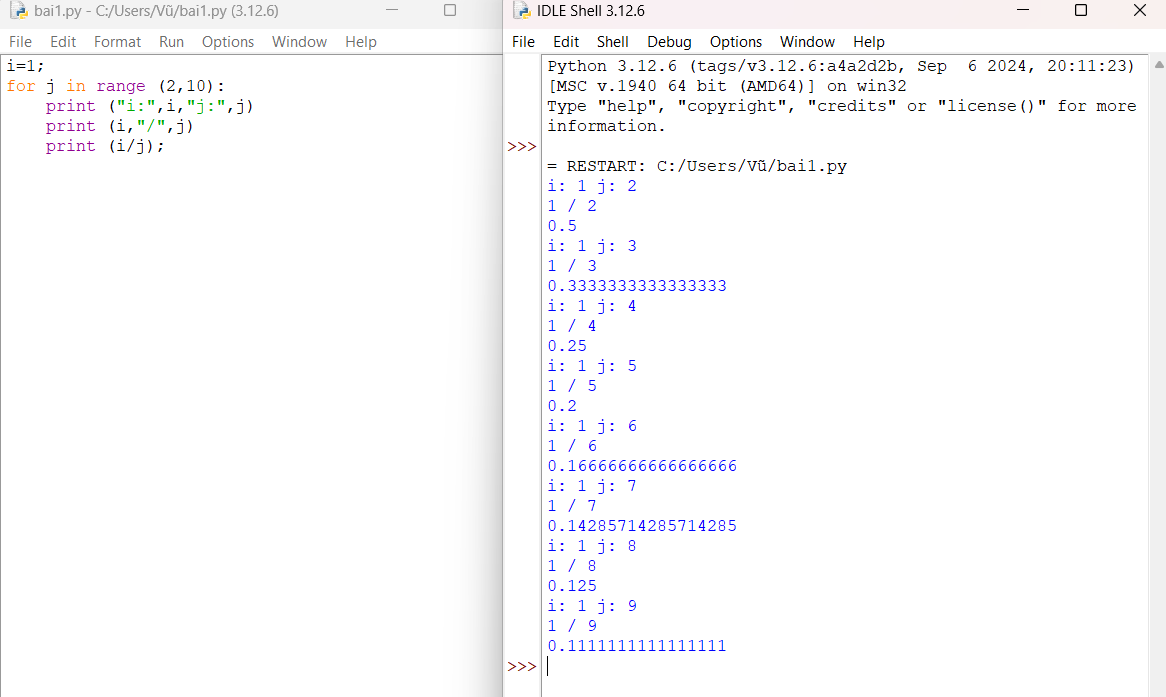
3. Viết chương trình nhập vào một số và kiểm tra số đó là chẵn hay lẻ, in thông báo

ra màn hình



4. Viết chương trình in ra màn hình số nghịch đảo và kết quả dưới dạng thập phân

của một dãy số tự nhiên trong khoảng (a,b)

**

5. Viết chương trình nhập vào một số tự nhiên n > 0, in ra màn hình các số tự nhiên

giảm dần từ n đến 0, mỗi ký tự in trên 1 hàng

**

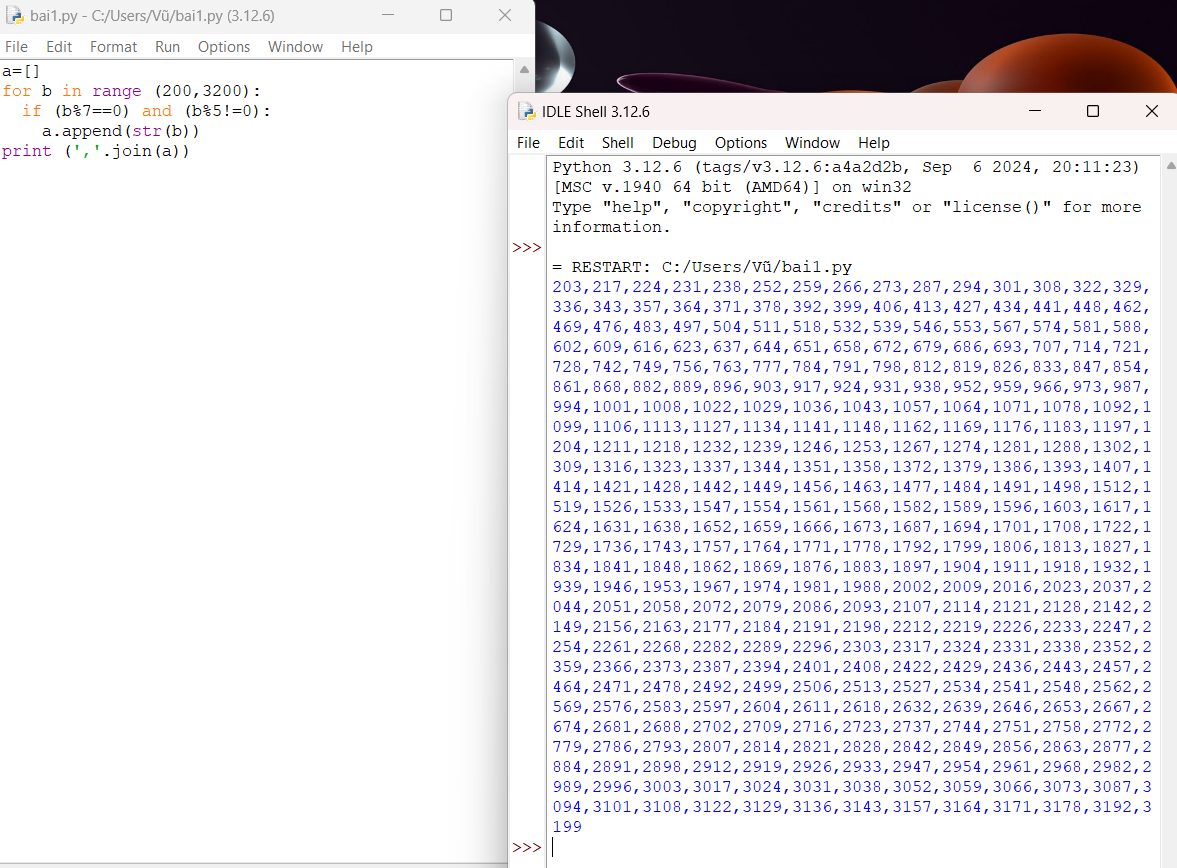
6. Viết chương trình tìm tất cả các số chia hết cho 7 nhưng không phải bội số của 5,

nằm trong đoạn 2000 và 3200 (tính cả 2000 và 3200). Các số thu được sẽ được

in thành chuỗi trên một dòng, cách nhau bằng dấu phẩy.

Gợi ý:

 Sử dụng range(#begin, #end)



7. Với số nguyên n nhất định, hãy viết chương trình để tạo ra một dictionary chứa

(i, i\*i) như là số nguyên từ 1 đến n (bao gồm cả 1 và n) sau đó in ra dictionary

này. Ví dụ: Giả sử số n là 8 thì đầu ra sẽ là: {1: 1, 2: 4, 3: 9, 4: 16, 5: 25, 6: 36, 7:

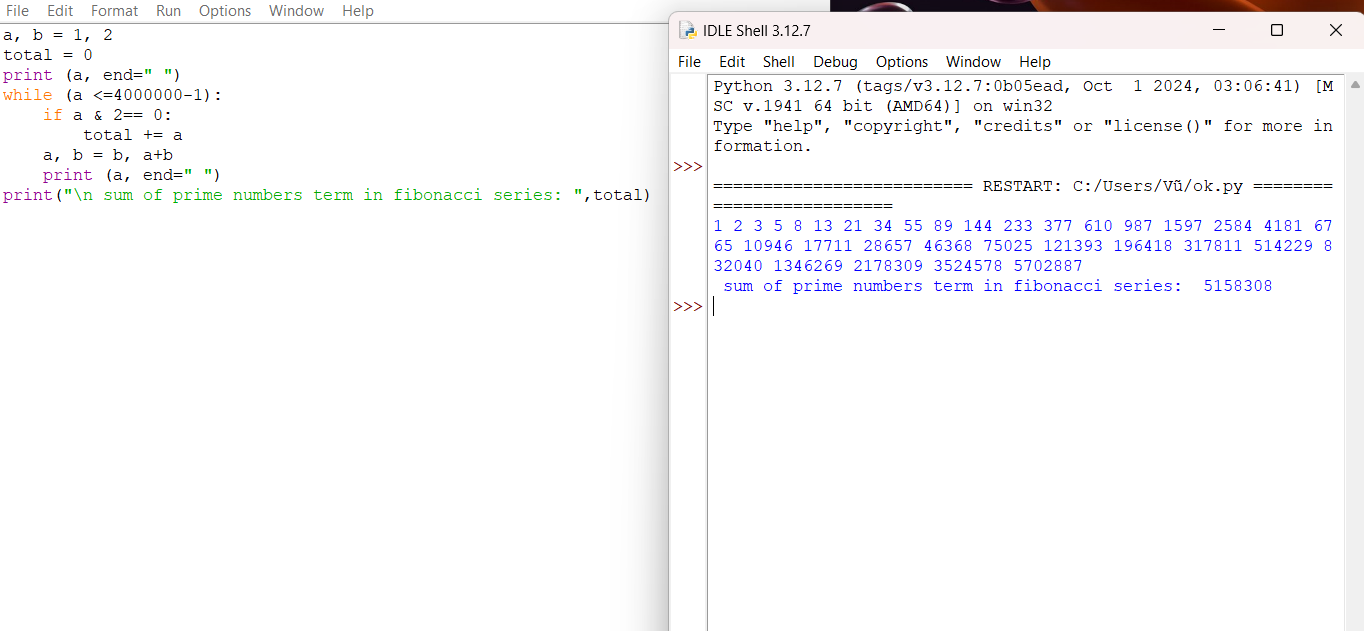
49, 8: 64}.

Gợi ý:

 Viết lệnh yêu cầu nhập số nguyên n.



1. Viết chương trình in ra màn hình dãy số Fibonacci nhỏ hơn 4.000.000, tìm tổng các số chẵn trong dãy đã in

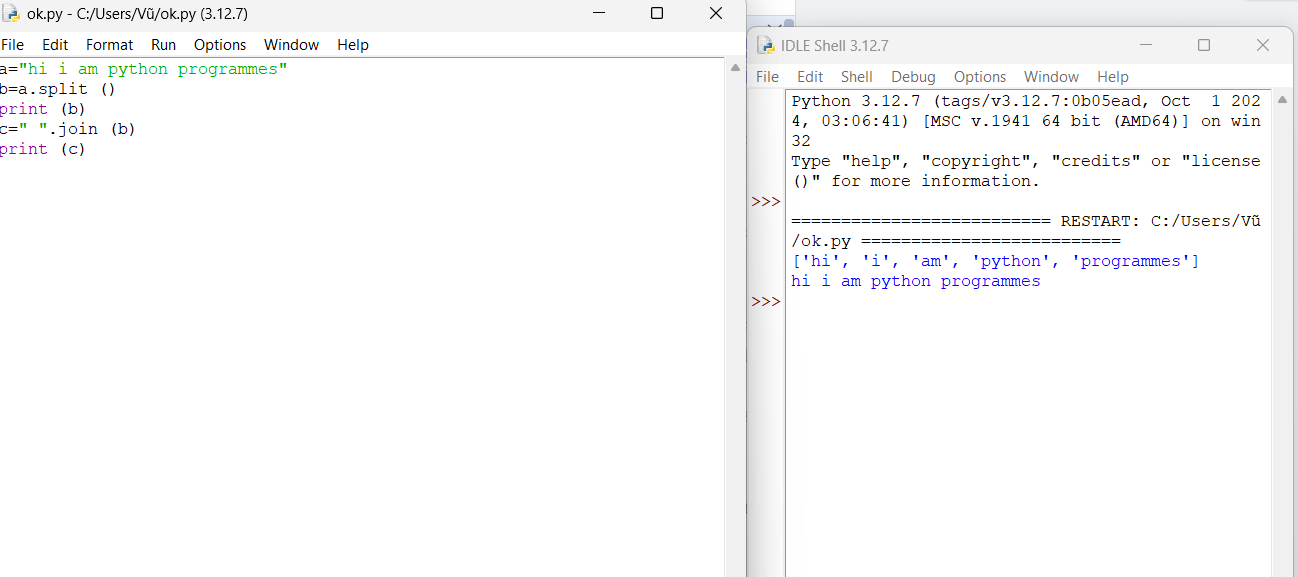


9. Viết chương trình đếm số ký tự trong 1 xâu ký tự nhập vào từ bàn phím, lưu các

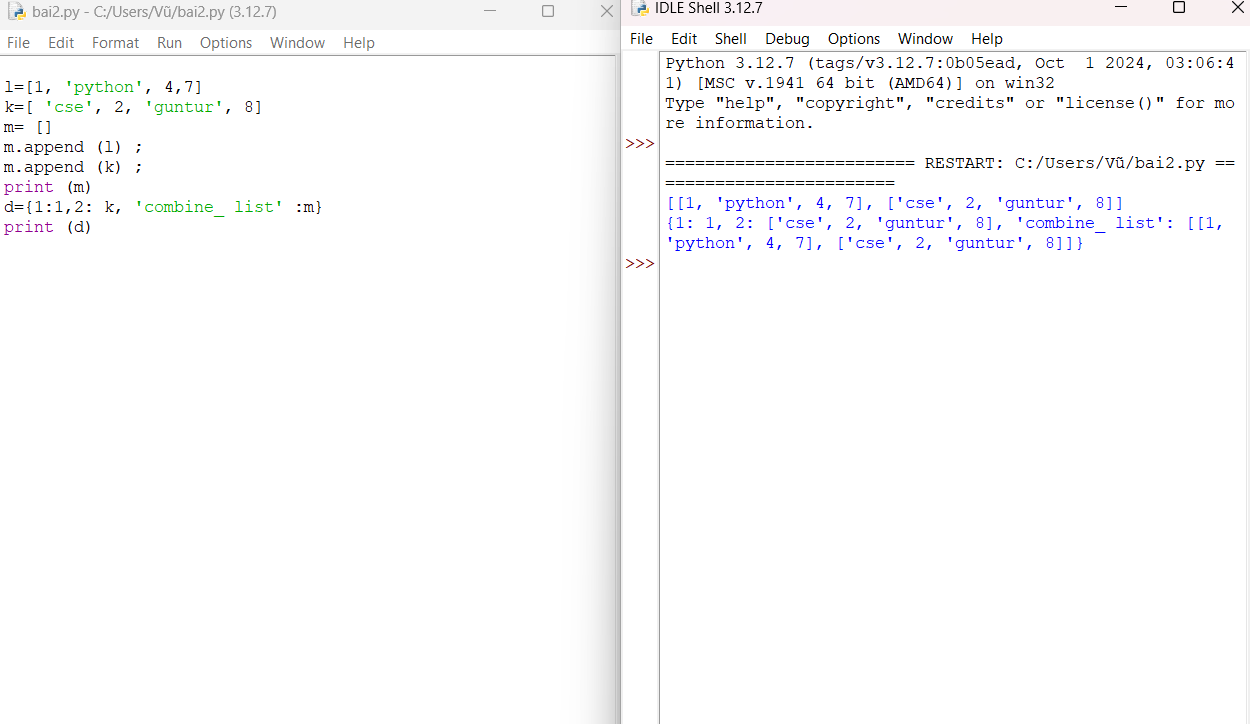
ký tự vào cấu trúc từ điển



10.Viết chương trình sử dụng các phương thức split và join để tách nhập xâu ký tự



11.Viết chương trình kết nối các danh sách vào từ điển

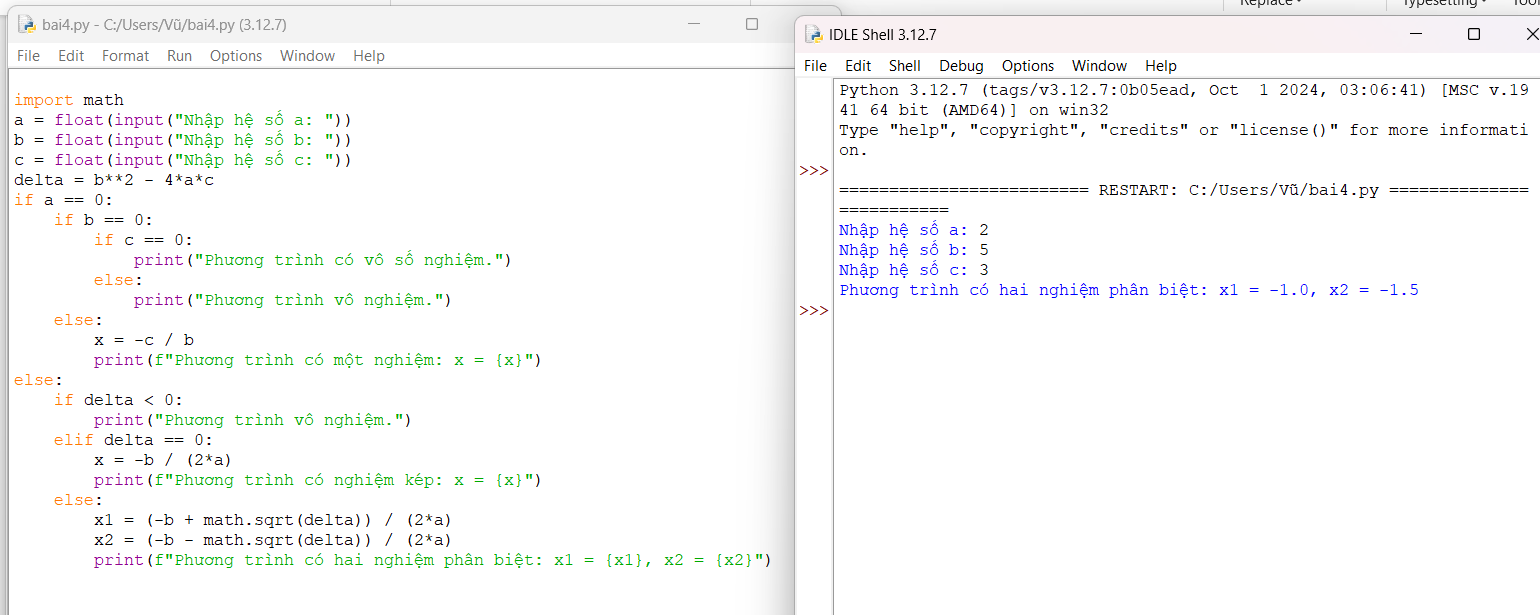


12.Một website yêu cầu người dùng nhập tên người dùng và mật khẩu để đăng ký.

Viết chương trình để kiểm tra tính hợp lệ của mật khẩu mà người dùng nhập vào.

13.Viết chương trình giải phương trình bậc 2: ax2 +bx+c=0, với các hệ số a, b, c

nhập từ bàn phím



* 1. **Câu hỏi kiểm tra**
  2. **Tài liệu tham khảo**

**Bài 3. Lập trình hàm trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên nắm bắt các kiến thức trong lập trình python sử dụng hàm.

**1.2. Cơ sở lý thuyết**

Xem các quy tắc khai báo hàm, gọi hàm, giá trị trả về, tham số truyền vào, tham số

mặc định, phạm vi của biến trong python, sử dụng các hàm có sẵn trong các thư viện của

python.

**1.3. Thiết bị thực hành thí nghiệm và vật tư tiêu hao**

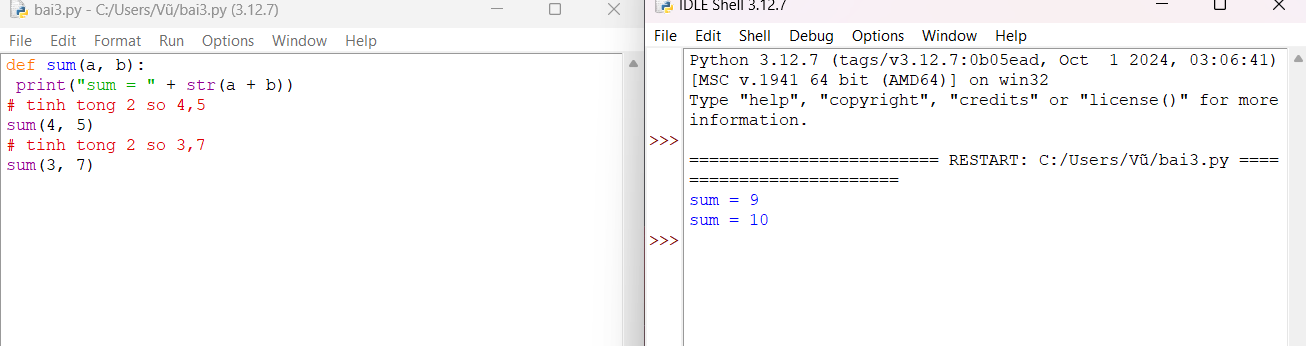
Thiết bị thực hành thí nghiệm: Máy tính

Vật tư tiêu hao: Không

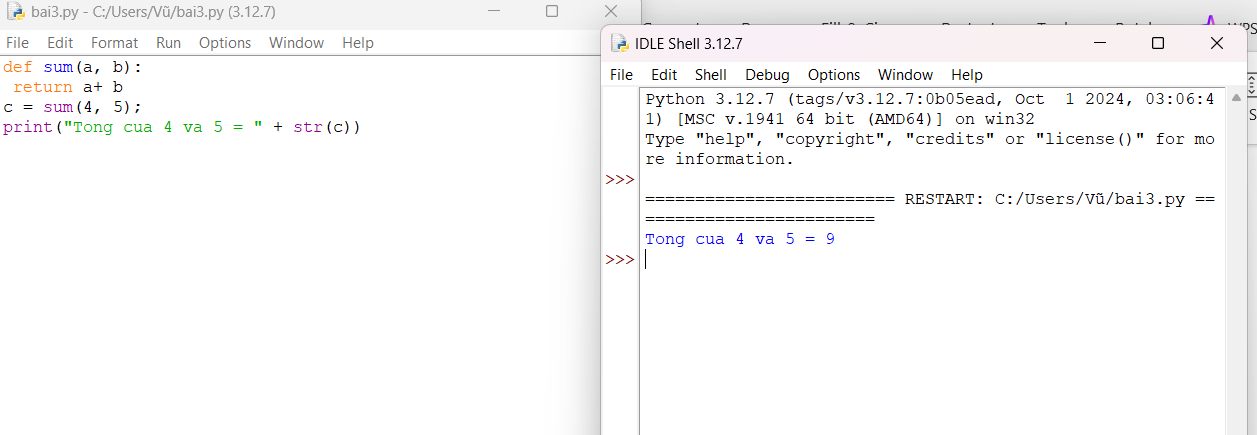
**1.4. Các bước tiến hành**

Thực hiện các bài tập sau sử dụng python

1. Viết hàm sum() tính tổng hai số



2. Viết hàm sum() với kết quả trả về



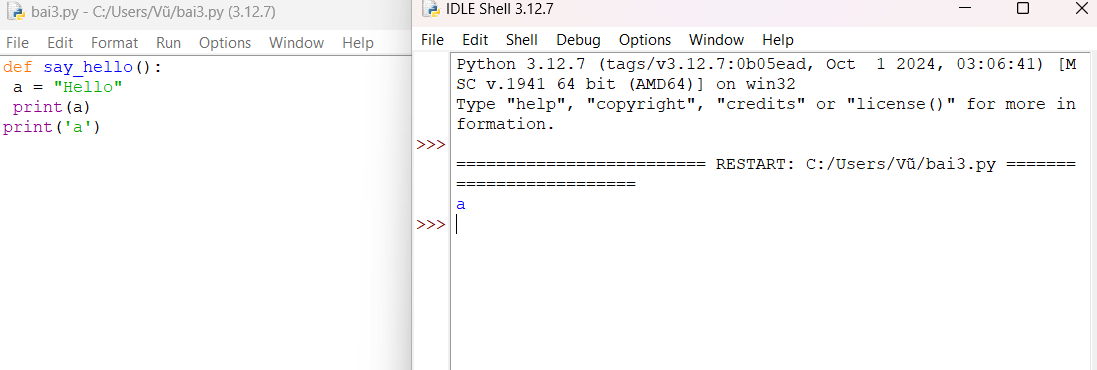
3. Tìm và sửa lỗi chương trình

def say\_hello():

a = "Hello"

print(a)

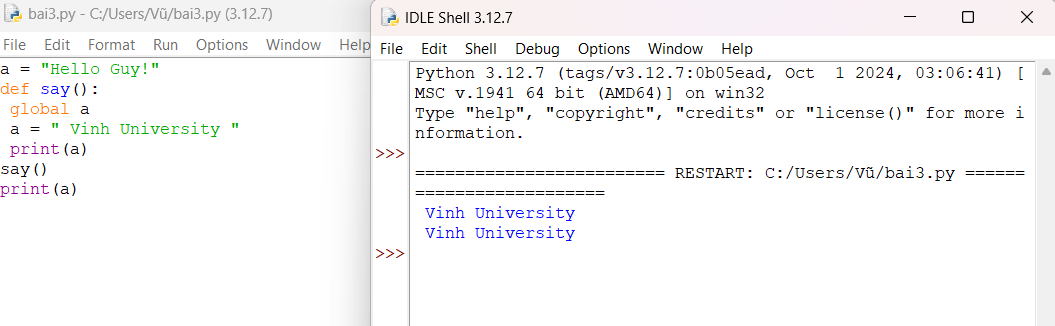
print(a)



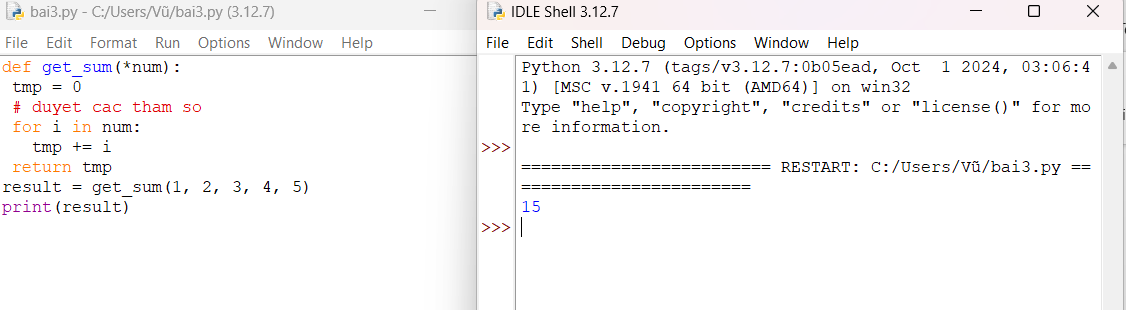
4. Viết chương trình có phạm vi biến như sau



5. Viết chương trình sau và xem sự thay đổi của biến

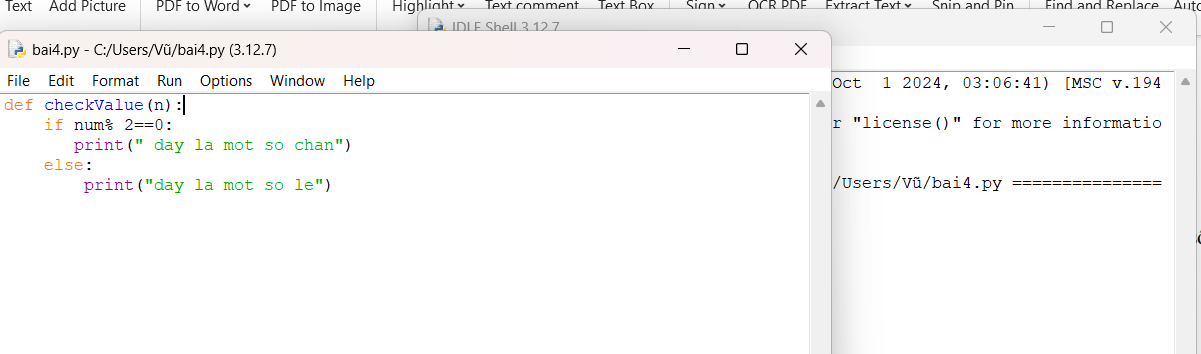


6. Viết chương trình sau và giải thích việc truyền tham số của hàm



7. Định nghĩa hàm có thể chấp nhận input là số nguyên và in "Đây là một số chẵn"

nếu nó chẵn và in "Đây là một số lẻ" nếu là số lẻ.



8. Một Robot di chuyển trong mặt phẳng bắt đầu từ điểm đầu tiên (0,0). Robot có thể

di chuyển theo hướng UP, DOWN, LEFT và RIGHT với những bước nhất định.

Dấu di chuyển của robot được đánh hiển thị như sau:

UP 5

DOWN 3

LEFT 3

RIGHT 3

Các con số sau phía sau hướng di chuyển chính là số bước đi. Hãy viết chương

trình để tính toán khoảng cách từ vị trí hiện tại đến vị trí đầu tiên, sau khi robot đã

di chuyển một quãng đường. Nếu khoảng cách là một số thập phân chỉ cần in só

nguyên gần nhất

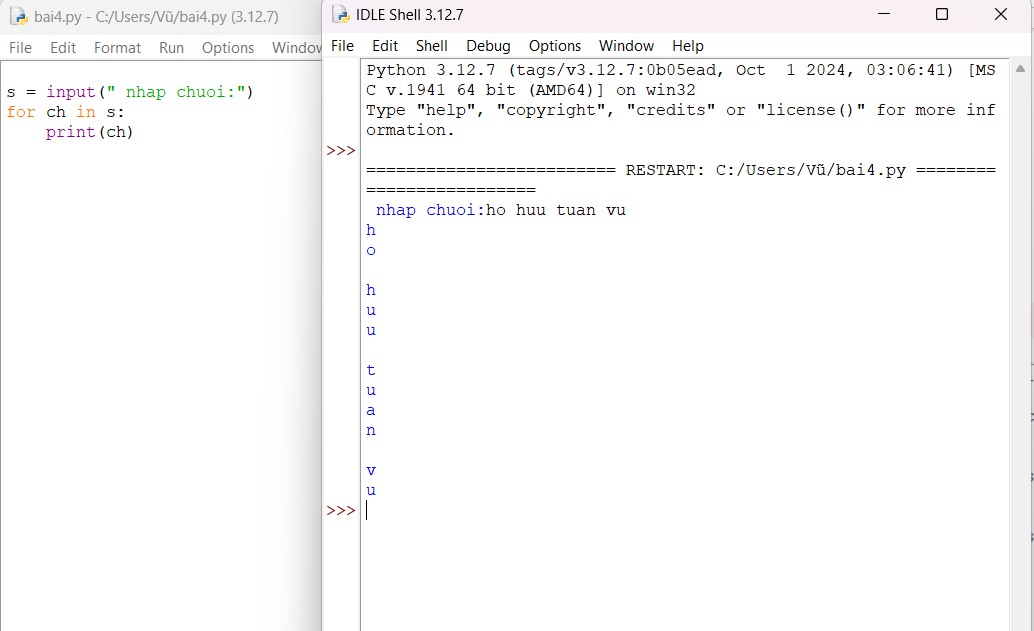
**Bài 4. Các kiểu dữ liệu có cấu trúc trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên nắm bắt các kiểu dữ liệu có cấu trúc trong lập trình python.

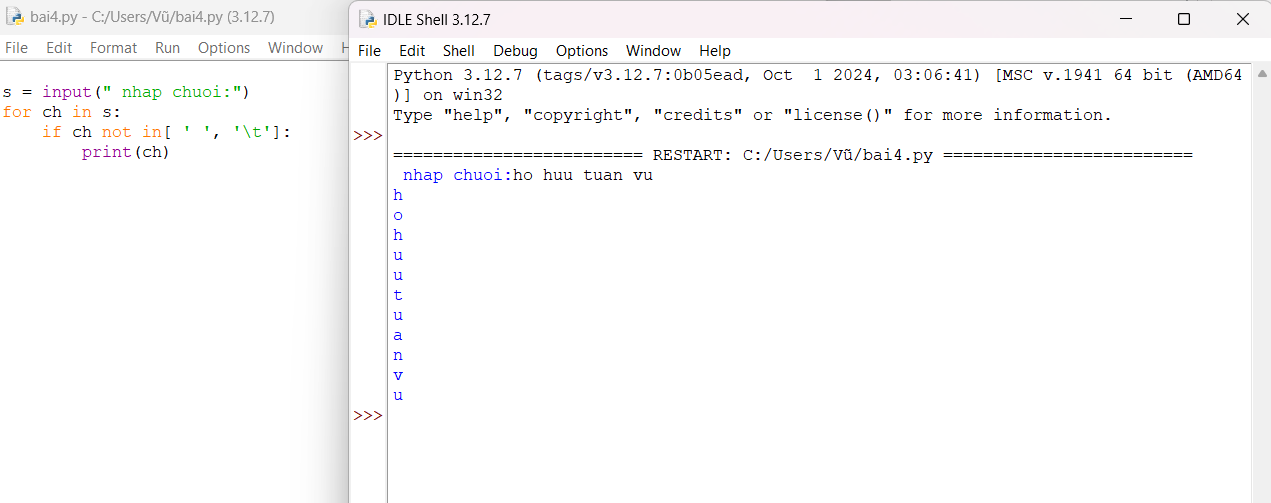
**1.2. Các bước tiến hành**

1. Nhập chuỗi S và in ra từng kí tự của S, mỗi kí tự trên một dòng

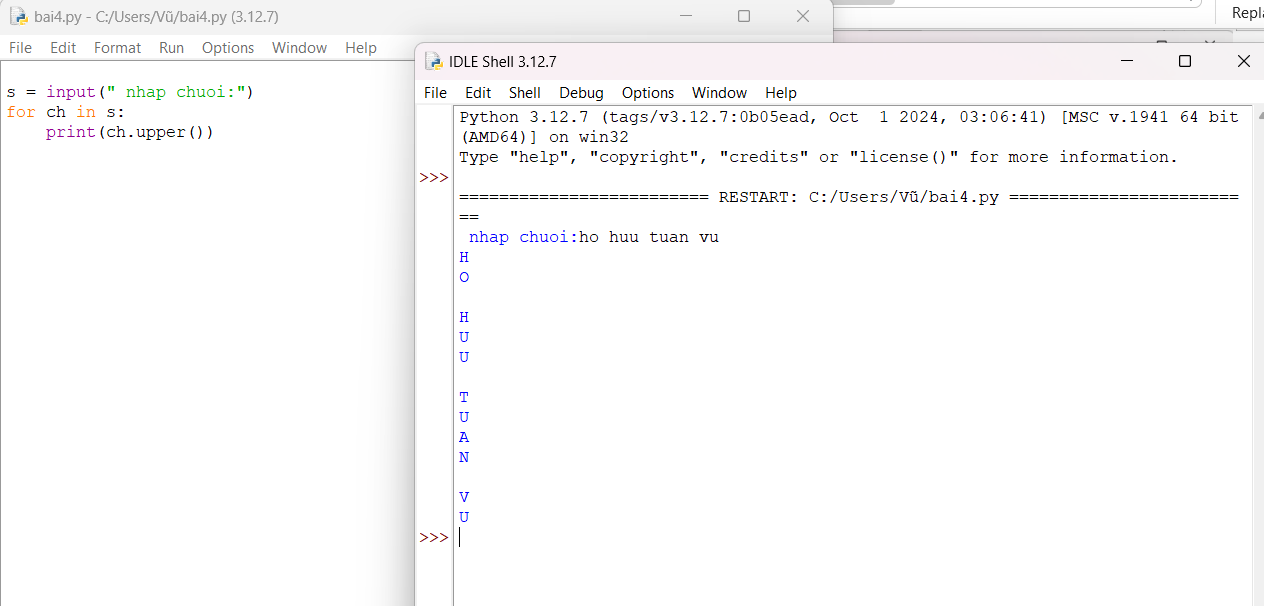


2. Chỉnh sửa ví dụ trên: hãy bỏ qua không in ra những kí tự “không nhìn thấy” (dấu

space và dấu tab).

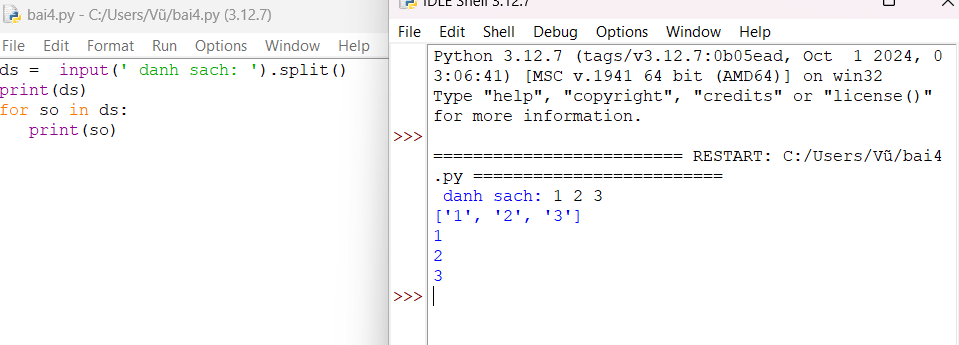


3. Chỉnh sửa ví dụ ở bài 1: hãy các kí tự ở dạng IN HOA.

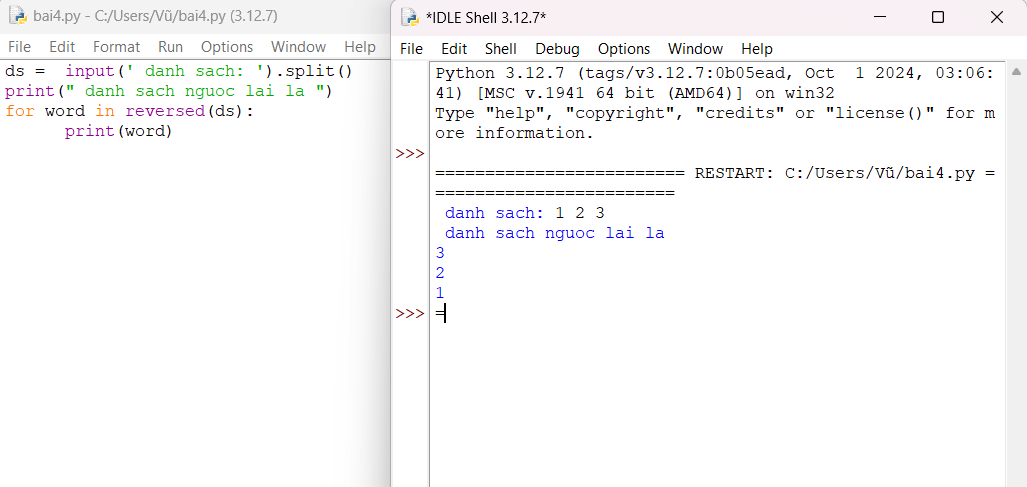


4. Nhập một danh sách trên một dòng, mỗi phần tử cách nhau bởi dấu trống hoặc tab,

sau đó in ra dãy vừa nhập ra màn hình

5. Chỉnh sửa ví dụ ở bài 4: nhập 1 danh sách các từ từ bàn phím, in ra các từ đó theo

thứ tự ngược lại thứ tự vừa nhập (ví dụ nhập “mot hai ba” thì in ra “ba hai mot”)

6. Nhập một tên người từ bàn phím, hãy tách phần họ và tên riêng của người đó và in

chúng ra màn hình (giả thiết họ và tên riêng chỉ gồm một âm).

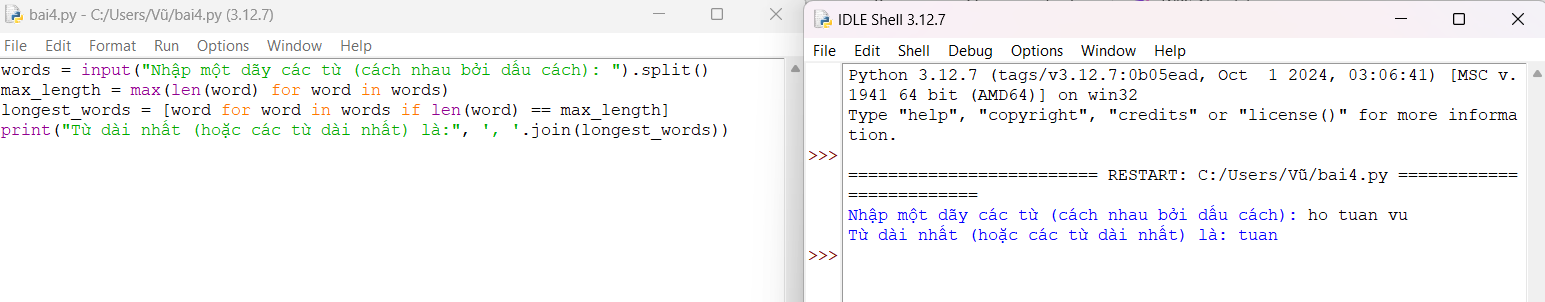
7. Nhập một chuỗi từ bàn phím, hãy loại bỏ tất cả các chữ số khỏi chuỗi và in lại nội

dung chuỗi mới ra màn hình.

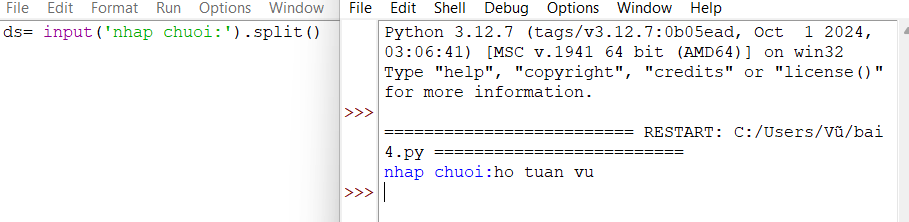


8. Nhập một dãy các từ từ bàn phím, hãy in ra từ dài nhất trong dãy vừa nhập, in ra

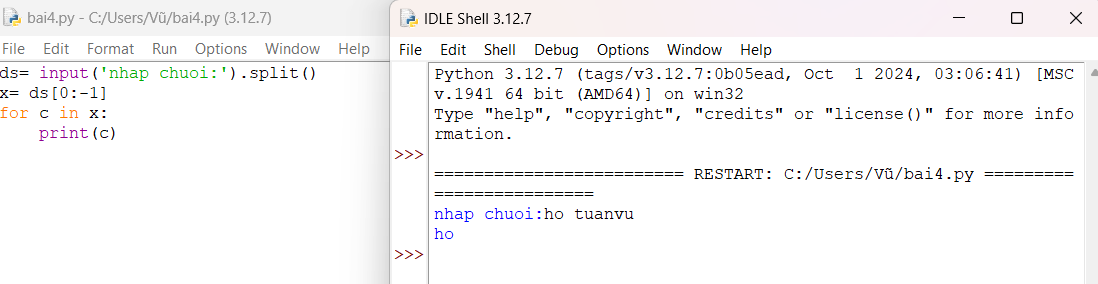
mọi từ có cùng độ dài nhất



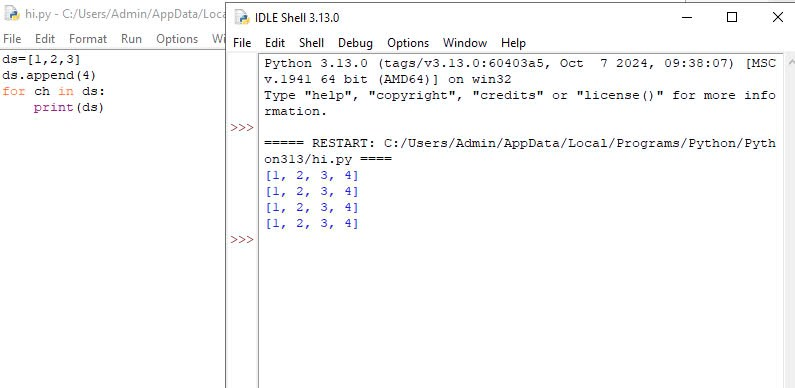
9. Nhập một list từ bàn phím



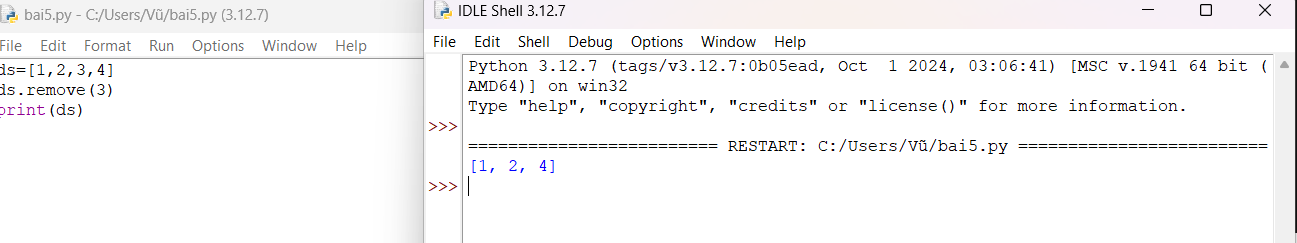
10.Cắt list: lấy list nhưng bỏ phần tử đầu và cuối



1. Thêm phần tử vào list



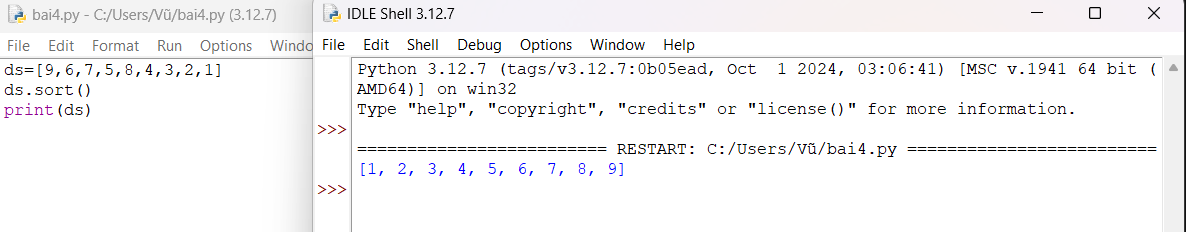
1. Bỏ phần tử khỏi list



13.Tìm kiếm phần tử trong list



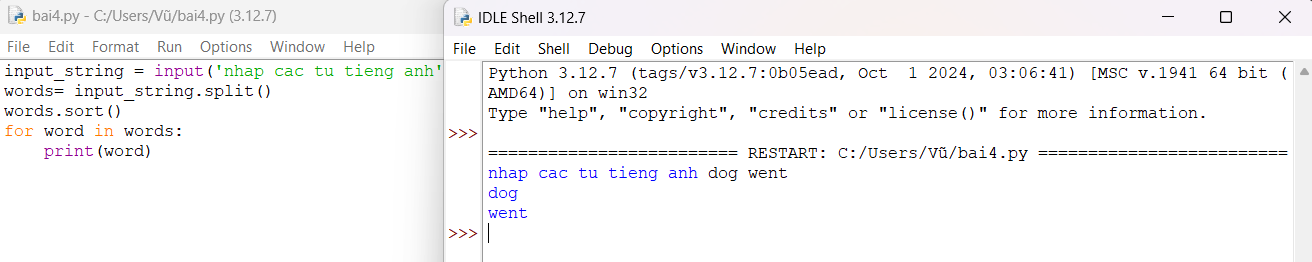
14.Sắp xếp các phần tử trong list



15.Người dùng nhập từ bàn phím liên tiếp các từ tiếng Anh viết tách nhau bởi dấu

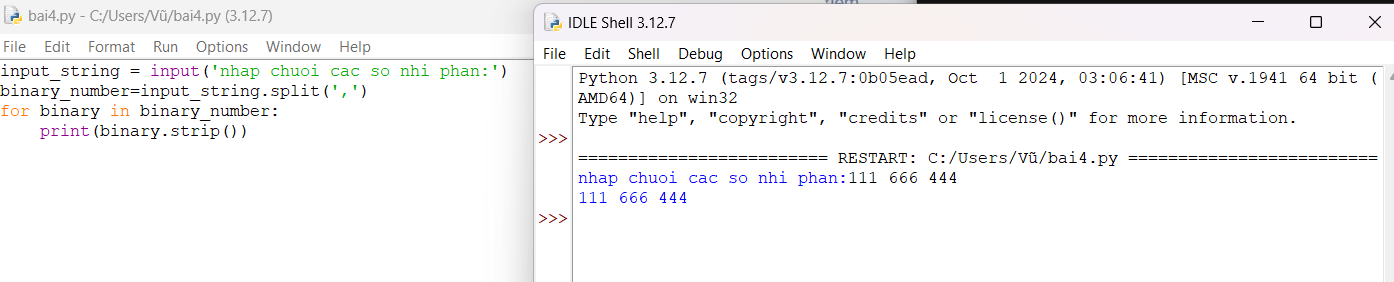
cách. Hãy nhập chuỗi đầu vào và tách thành các từ sau đó in ra màn hình các từ đó

theo thứ tự từ điển



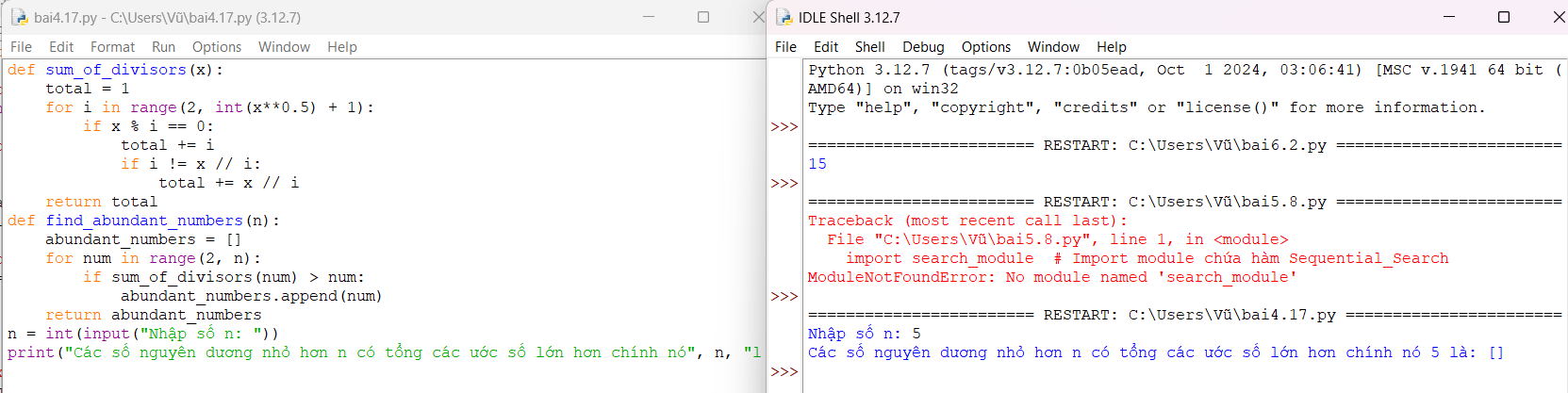
16.Người dùng nhập từ bàn phím chuỗi các số nhị phân viết liên tiếp được nối nhau

bởi dấu phẩy. Hãy nhập chuỗi đầu vào sau đó in ra những giá trị được nhập.



17.Nhập số n, in ra màn hình các số nguyên dương nhỏ hơn n có tổng các ước số lớn

hơn chính nó.



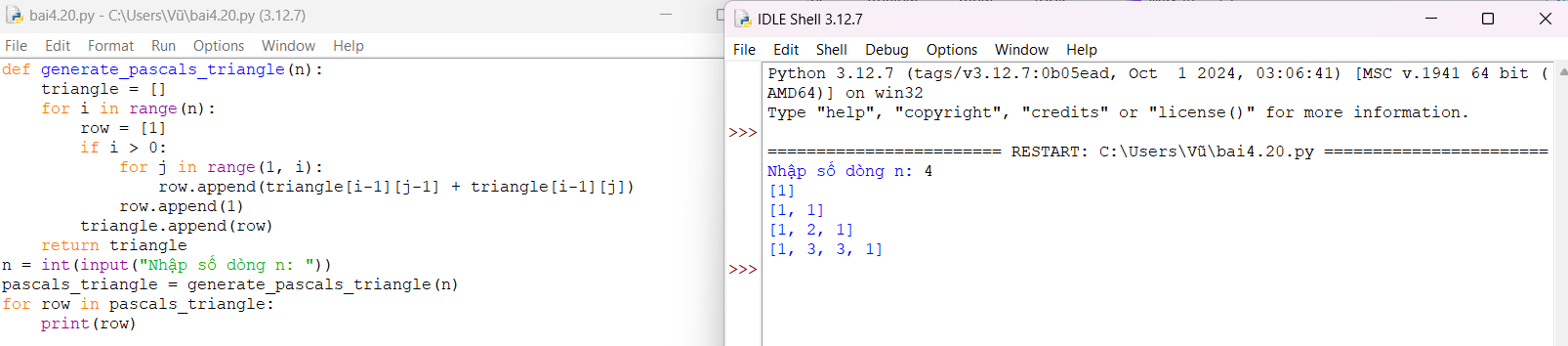
18.Hãy nhập số nguyên n, tạo một list gồm các số fibonacci nhỏ hơn n và in ra màn

hình.

1. Hãy tạo ra tuple P gồm các số nguyên tố nhỏ hơn 1 triệu.



1. Nhập n, in n dòng đầu tiên của tam giác pascal.



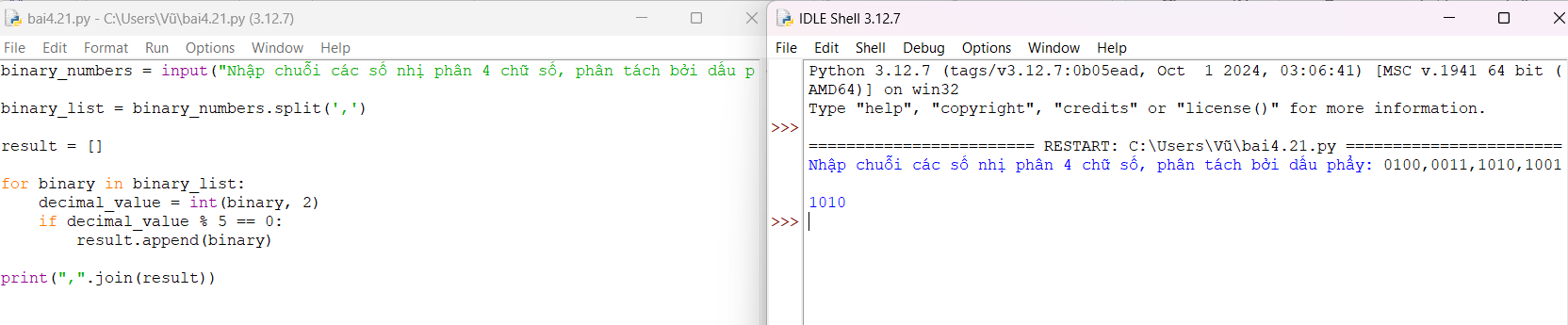
21.Viết một chương trình chấp nhận đầu vào là chuỗi các số nhị phân 4 chữ số, phân

tách bởi dấu phẩy, kiểm tra xem chúng có chia hết cho 5 không. Sau đó in các số

chia hết cho 5 thành dãy phân tách bởi dấu phẩy.

Ví dụ đầu vào là: 0100,0011,1010,1001

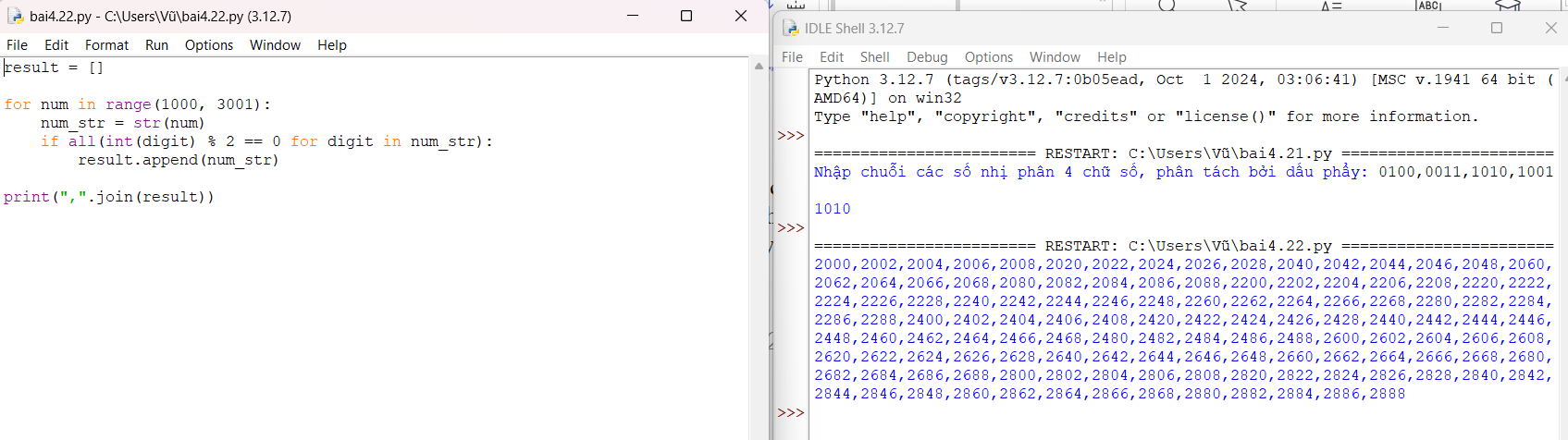
Đầu ra sẽ là: 1010



22.Viết một chương trình tìm tất cả các số trong đoạn 1000 và 3000 (tính cả 2 số này)

sao cho tất cả các chữ số trong số đó là số chẵn. In các số tìm được thành chuỗi

cách nhau bởi dấu phẩy, trên một dòng.

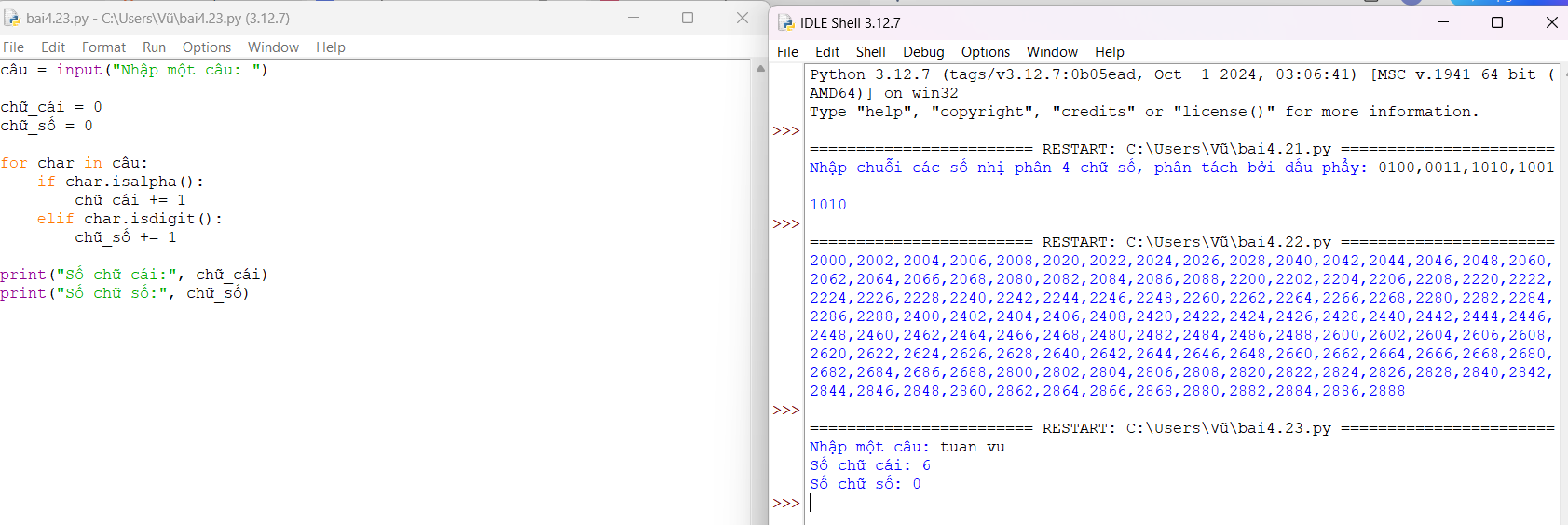


23.Viết một chương trình chấp nhận đầu vào là một câu, đếm số chữ cái và chữ số

trong câu đó. Giả sử đầu vào sau được cấp cho chương trình: hello world! 123

Thì đầu ra sẽ là: Số chữ cái là: 10

Số chữ số là: 3



24.Viết một chương trình chấp nhận đầu vào là một câu, đếm chữ hoa, chữ thường.

Giả sử đầu vào là: Dai Hoc Vinh

Thì đầu ra là:

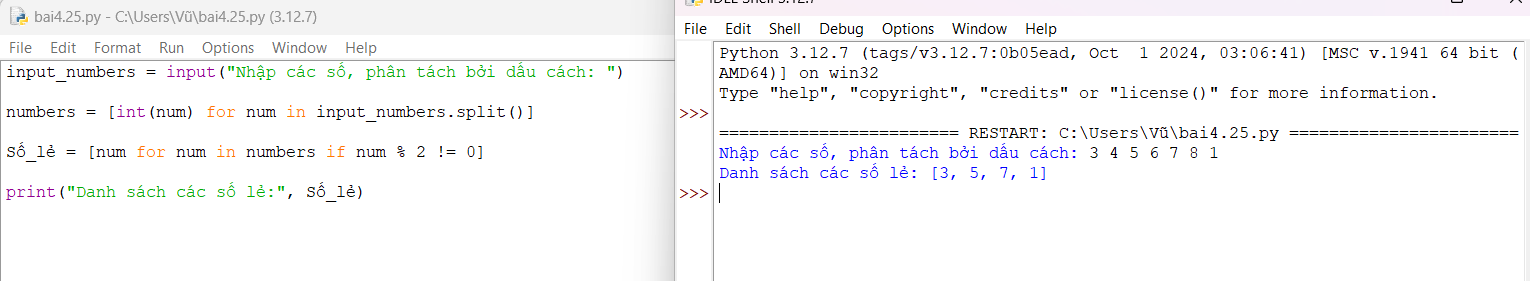
Chữ hoa: 3

Chữ thường: 7



25.Sử dụng một danh sách để lọc các số lẻ từ danh sách được người dùng nhập vào.

Giả sử đầu vào là: 1,2,3,4,5,6,7,8,9 thì đầu ra phải là: 1,3,5,7,9



26.Viết chương trình tính số tiền thực của một tài khoản ngân hàng dựa trên nhật ký

giao dịch được nhập vào từ giao diện điều khiển.

Định dạng nhật ký được hiển thị như sau:

D 100

W 200

(D là tiền gửi, W là tiền rút ra).

Giả sử đầu vào được cung cấp là:

D 300

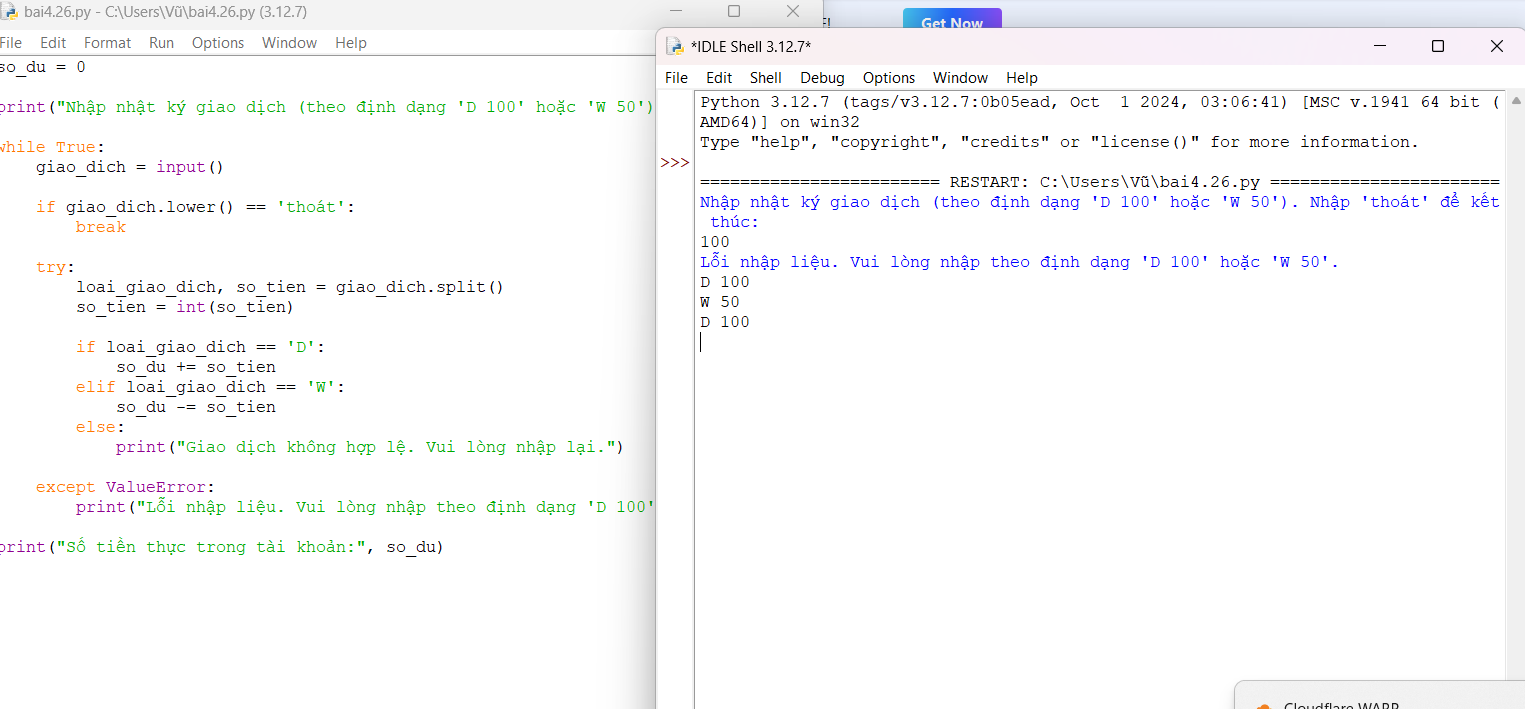
D 300

W 200

D 100

Thì đầu ra sẽ là:

500



**Bài 5. Thiết kế module trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên nắm bắt việc thiết kế module trong lập trình python, sử dụng

module thue viện numpy trong các ứng dụng.

**1.2. Cơ sở lý thuyết**

Xem các quy tắc khai báo, thiết kế và sử dụng module trong python, các thuật toán

tìm kiếm, sắp xếp, cài đặt và sử dụng thư viện numpy.

**1.3. Thiết bị thực hành thí nghiệm và vật tư tiêu hao**

Thiết bị thực hành thí nghiệm: Máy tính

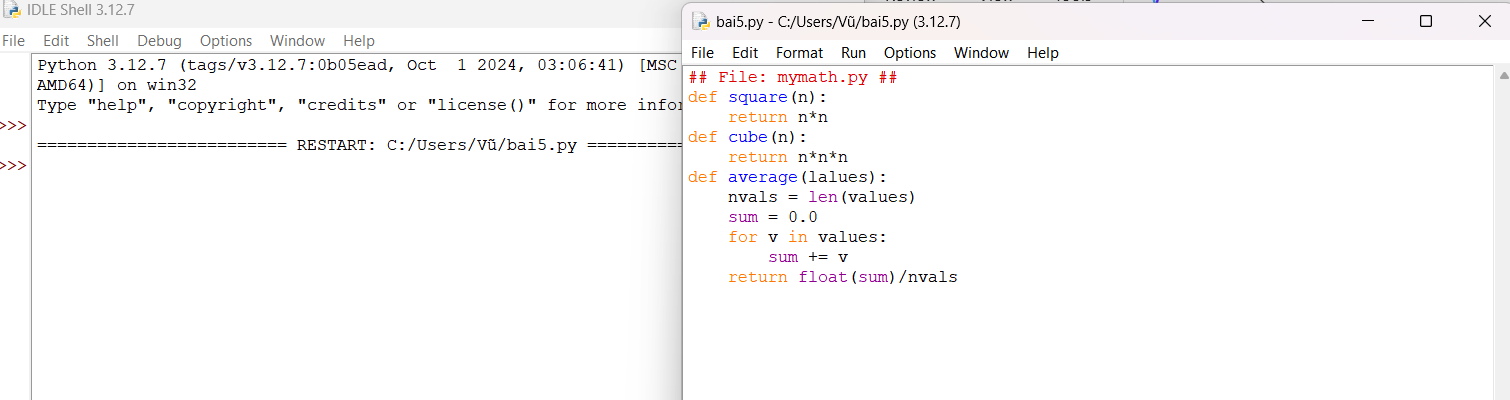
Vật tư tiêu hao: Không

**1.4. Các bước tiến hành**

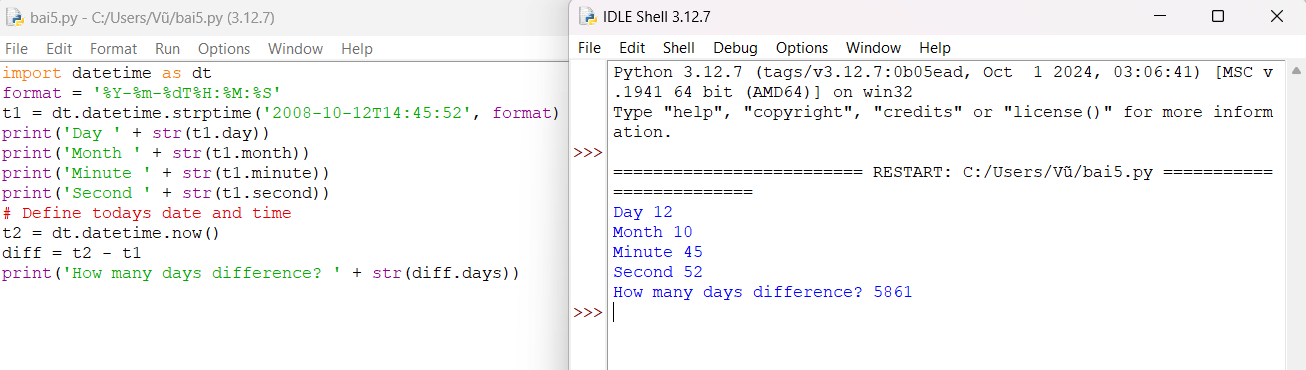
Thực hiện các bài tập sau sử dụng python

1. Sử dụng module. Định nghĩa một module toán học gọi là mymath và sử dụng

module này từ một tập lệnh riêng biệt.



2. Sử dụng thư viện tiêu chuẩn của python (datetime)

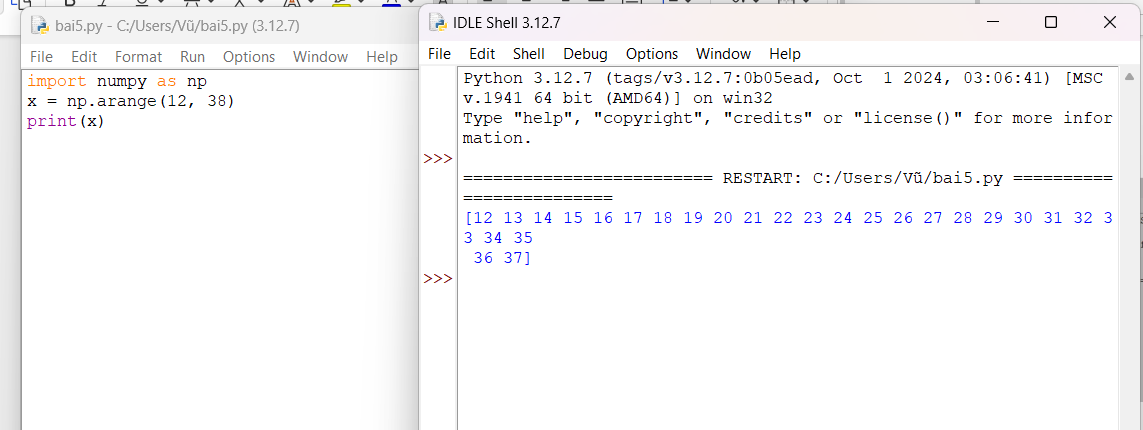


3. Viết chương trình sử dụng thư viện NumPy để tạo một mảng với các giá trị nằm

trong khoảng từ 12 đến 38

Đầu ra:

[12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37]



4. Viết chương trình để tạo một mảng với các giá trị nằm trong khoảng từ 12 đến 38

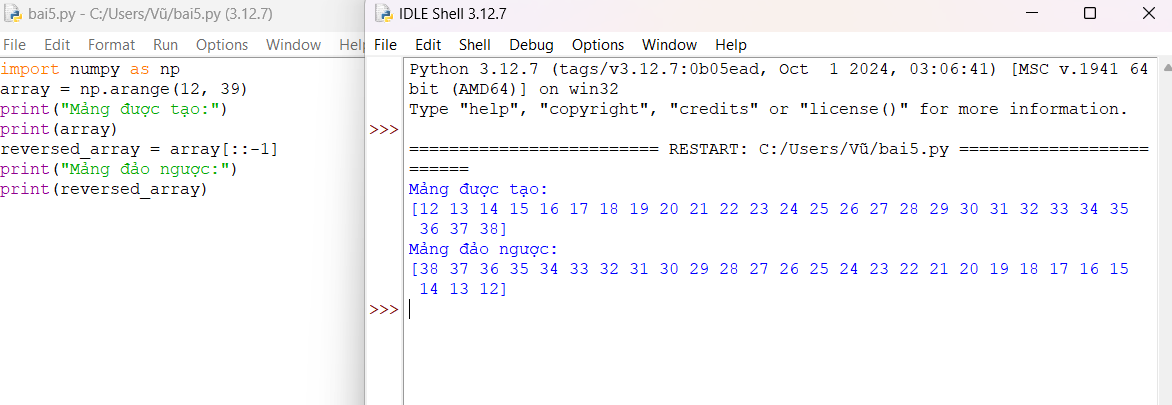
và đảo ngược mảng đã tạo (phần tử đầu tiên trở thành cuối cùng)

Mảng được tạo:

[12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37]

Mảng đảo ngược:

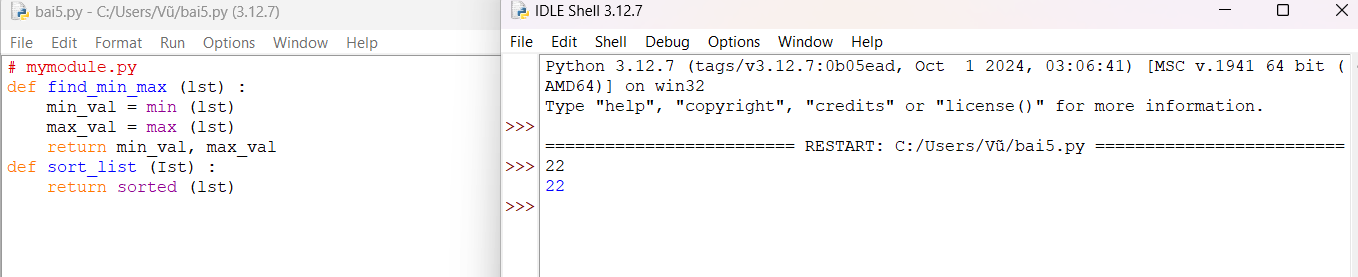
[37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12]



5. Viết chương trình tìm phần tử lớn nhất và nhỏ nhất của một danh sách

- Số lượng và giá trị của list được nhập từ bàn phím

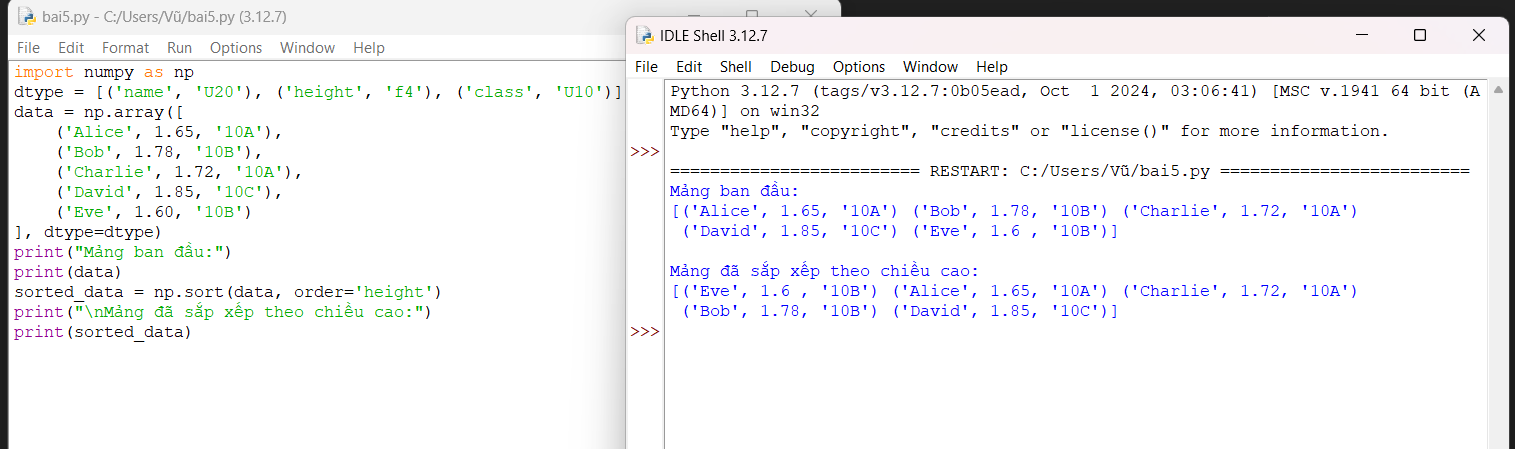
- Phương thức sắp xếp và tìm phần tử lớn nhất được viết thành module



7. Viết chương trình sử dụng thư viện NumPy để tạo một mảng có cấu trúc từ tên

sinh viên, chiều cao, lớp và các kiểu dữ liệu của họ. Bây giờ sắp xếp các mảng

theo chiều cao.



8. Xây dựng hàm “Sequential\_Search(dlist, item)” (giải thuật tìm kiếm tuyến tính)

dưới dạng module. Viết chương trình nhập một dlist n phần tử từ bàn phím và tìm

kiếm phần tử item bất kỳ.

Sequential\_Search([11,23,58,31,56,77,43,12,65,19],31) -> (True, 3)

9. Xây dựng hàm *“binary\_search(list, value)”* (giải thuật tìm kiếm nhị phân) dưới

dạng module. Viết chương trình nhập một list n phần tử từ bàn phím và tìm kiếm

phần tử *value* bất kỳ.

binary\_search([1,2,3,5,8], 6) -> False

binary\_search([1,2,3,5,8], 5) -> True

10.Xây dựng hàm *“bubbleSort (nlist)”* (giải thuật sắp xếp nổi bọt) dưới dạng module.

Viết chương trình nhập một *nlist* n phần tử từ bàn phím và sắp xếp.

Sample Data: [14,46,43,27,57,41,45,21,70]

Expected Result: [14, 21, 27, 41, 43, 45, 46, 57, 70]

12.Viết chương trình sử dụng thư viện NumPy để sắp xếp id sinh viên với chiều cao

tăng dần của sinh viên từ id sinh viên và chiều cao đã cho. In các chỉ số nguyên

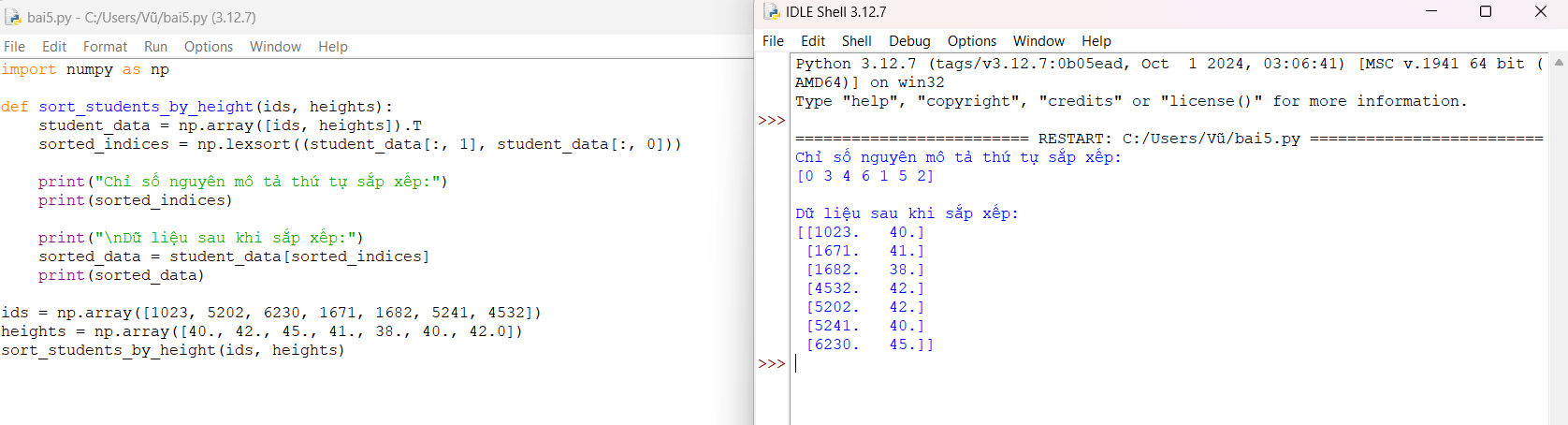
mô tả thứ tự sắp xếp theo nhiều cột và dữ liệu được sắp xếp (sử dụng hàm

*lexsort()*)

Dữ liệu đầu vào:

student\_id = [1023, 5202, 6230, 1671, 1682, 5241, 4532]

student\_height = [40., 42., 45., 41., 38., 40., 42.0]



**Bài 6: Lập trình hướng đối tượng trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên nắm bắt về lập trình hướng đối tượng trong lập trình python.

**1.2. Cơ sở lý thuyết**

Xem các quy tắc xây dựng class, các phương thức và thuộc tính của đối tượng.

**1.3. Thiết bị thực hành thí nghiệm và vật tư tiêu hao**

Thiết bị thực hành thí nghiệm: Máy tính

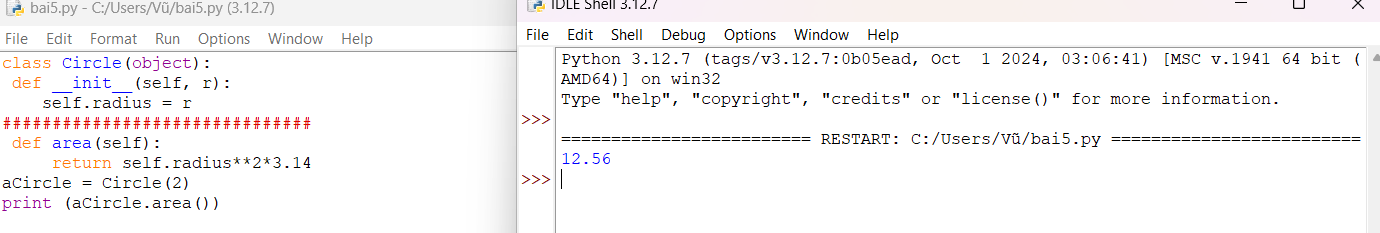
Vật tư tiêu hao: Không

**1.4. Các bước tiến hành**

Thực hiện các bài tập sau sử dụng python

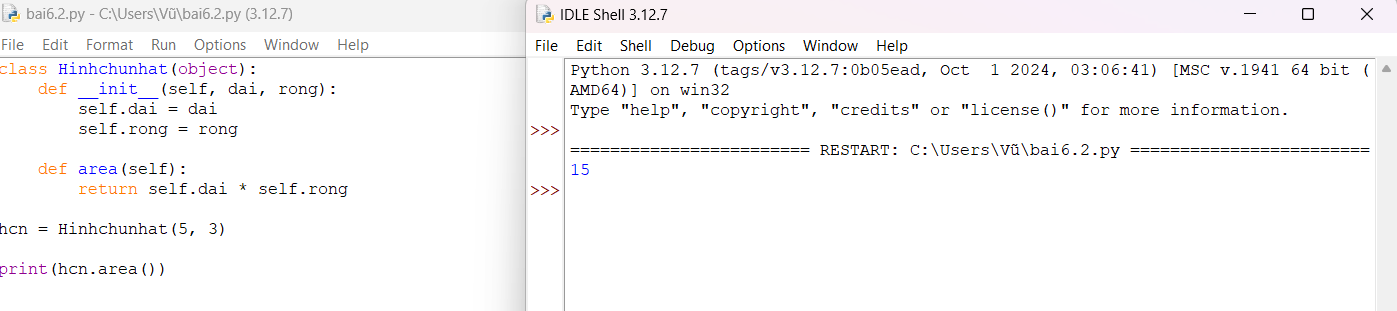
1. Định nghĩa một class có tên là Circle có thể được xây dựng từ bán kính. Circle có

một method có thể tính diện tích.

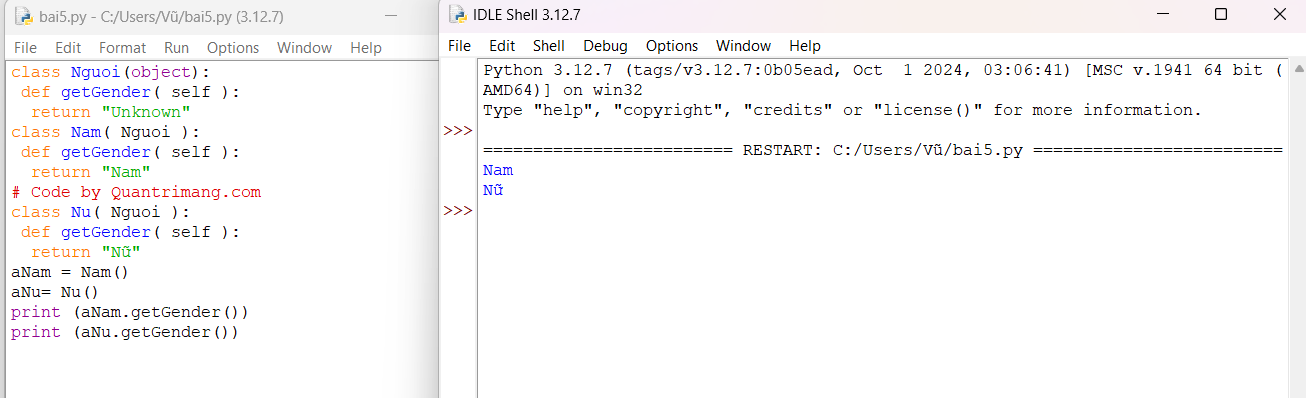


2. Định nghĩa class có tên là *Hinhchunhat* được xây dựng bằng chiều dài và chiều

rộng. Class Hinhchunhat có method để tính diện tích.

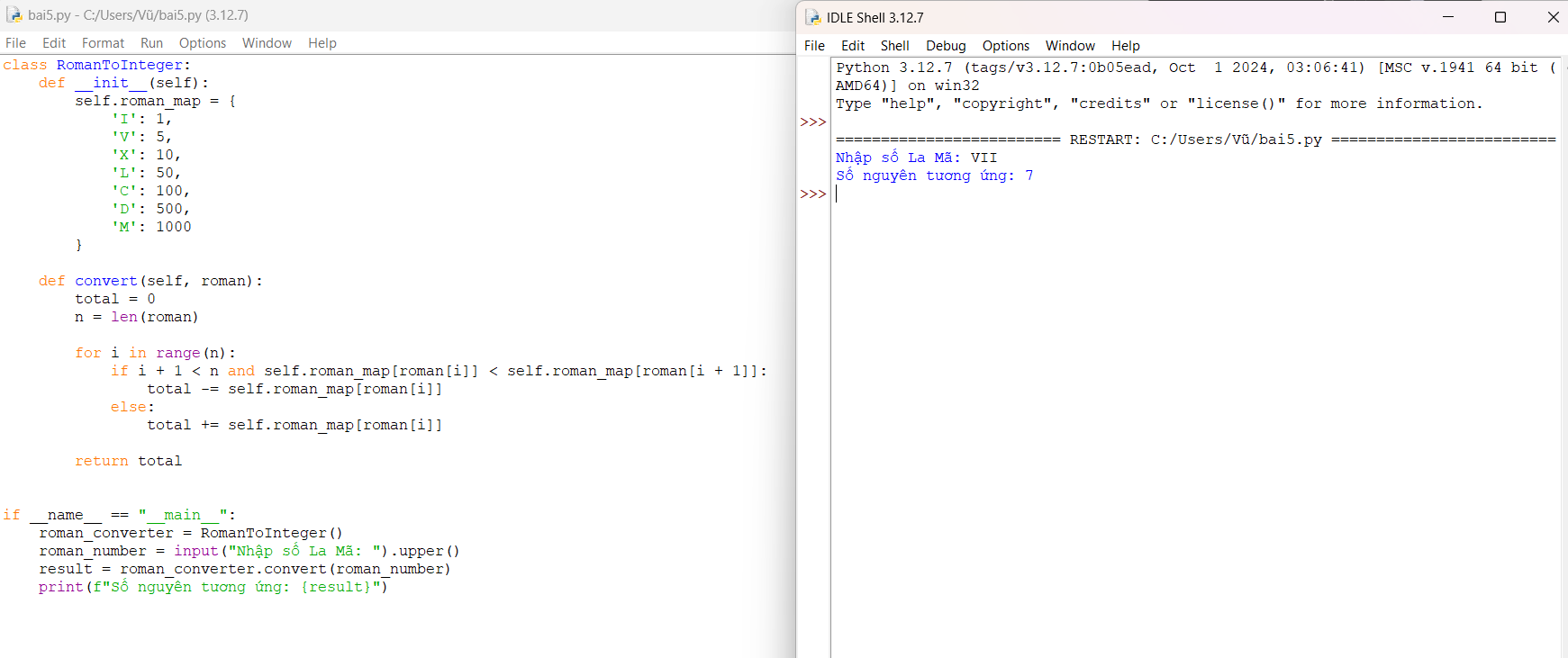


3. Định nghĩa class *Nguoi* và 2 class con của nó: *Nam, Nu*. Tất cả các class có

method "*getGender*" có thể in "*Nam*" cho class *Nam* và "*Nữ*" cho class *Nu*.

4. Viết chương trình Python dưới dạng class để chuyển đổi một số La Mã thành một

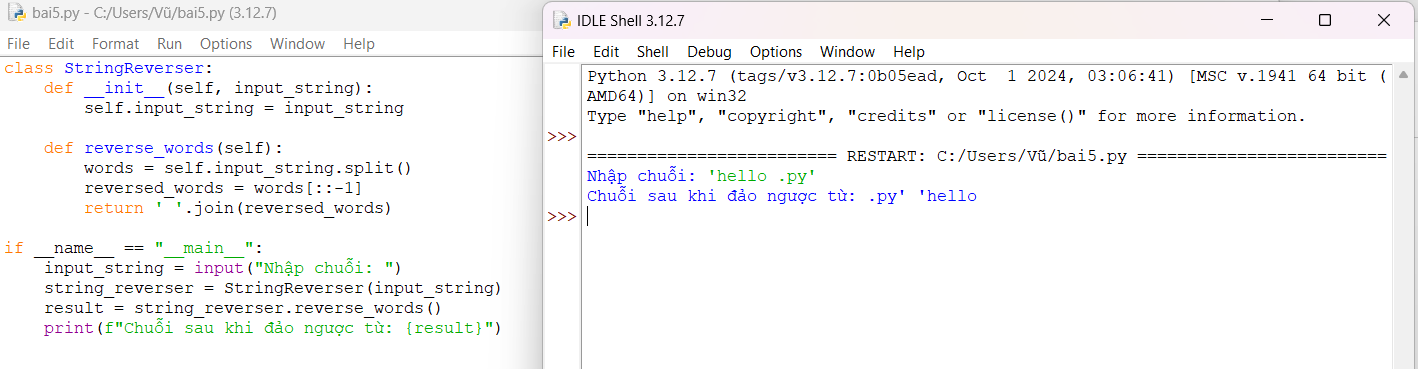
số nguyên.



5. Viết chương trình Python dưới dạng class để đảo ngược chuỗi từ từng chữ.

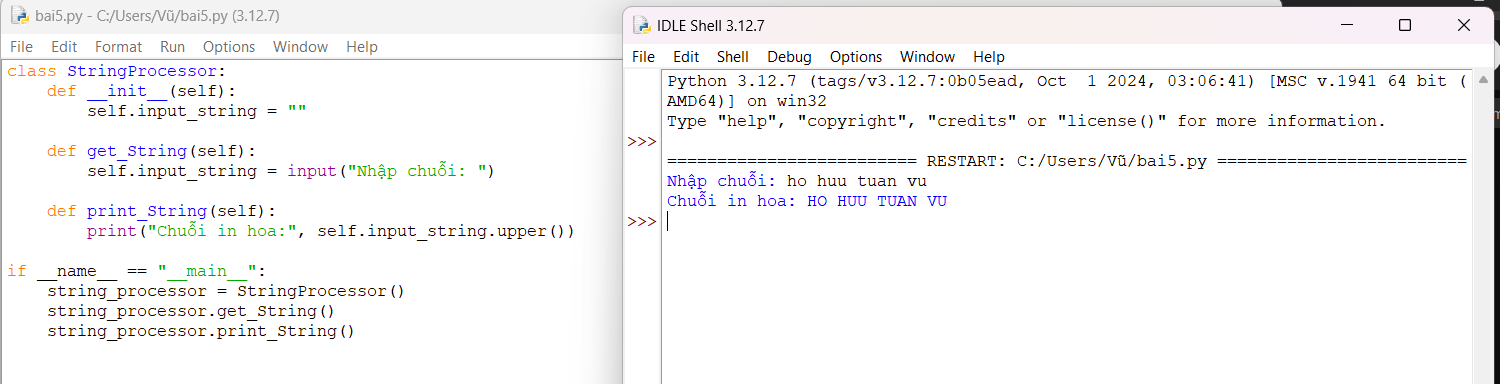
Dữ liệu vào : 'hello .py'

Đầu ra : '.py hello'



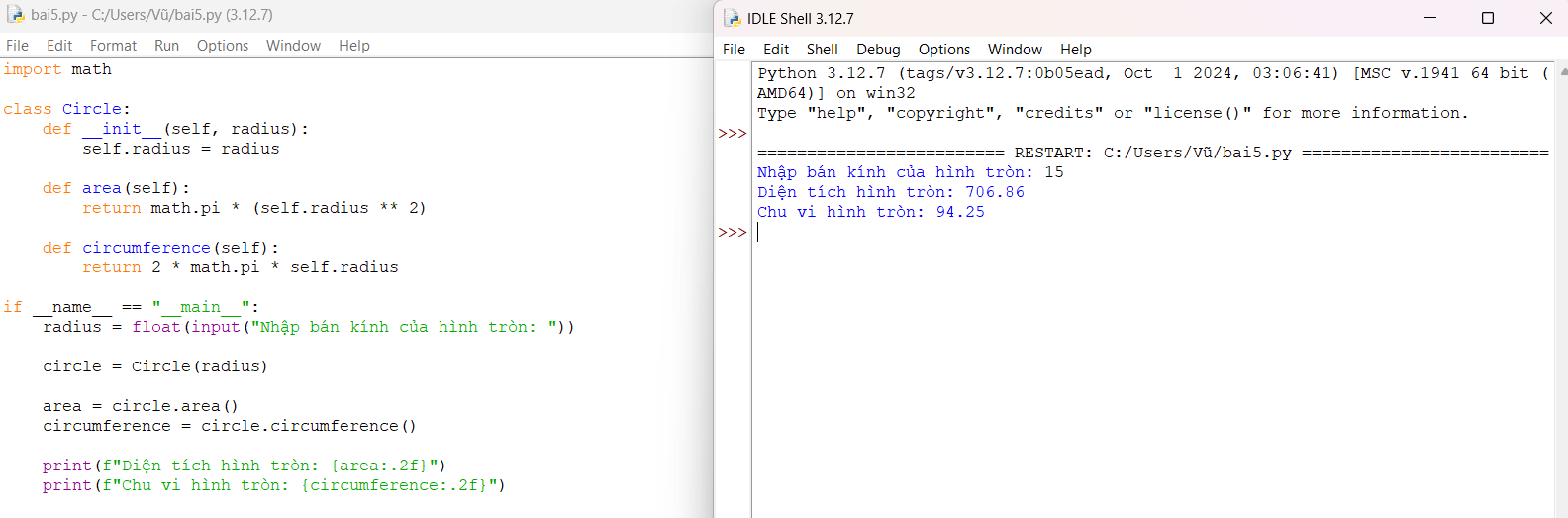
6. Viết một class Python có hai phương thức get\_String và print\_String. get\_String

chấp nhận một chuỗi từ người dùng và print\_String in chuỗi đó bằng chữ in hoa



7. Viết một class Python có tên Circle được xây dựng theo bán kính và hai phương

thức sẽ tính diện tích và chu vi của hình tròn.



**Bài 7: Thao tác trên tập tin và thư mục trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên có thể thao tác với các file văn bản sử dụng python.

**1.2. Cơ sở lý thuyết**

Xem các quy tắc mở, đóng file văn bản, đọc và ghi nội dung của các file.

**1.3. Thiết bị thực hành thí nghiệm và vật tư tiêu hao**

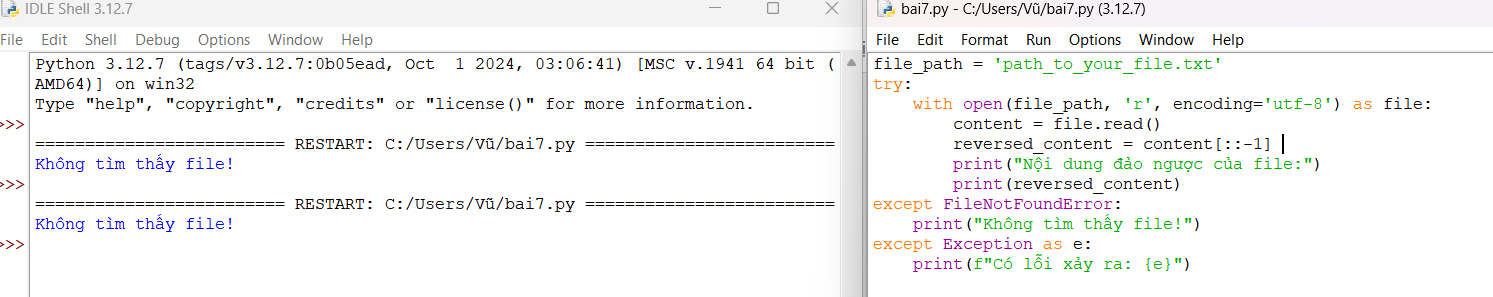
Thiết bị thực hành thí nghiệm: Máy tính

Vật tư tiêu hao: Không

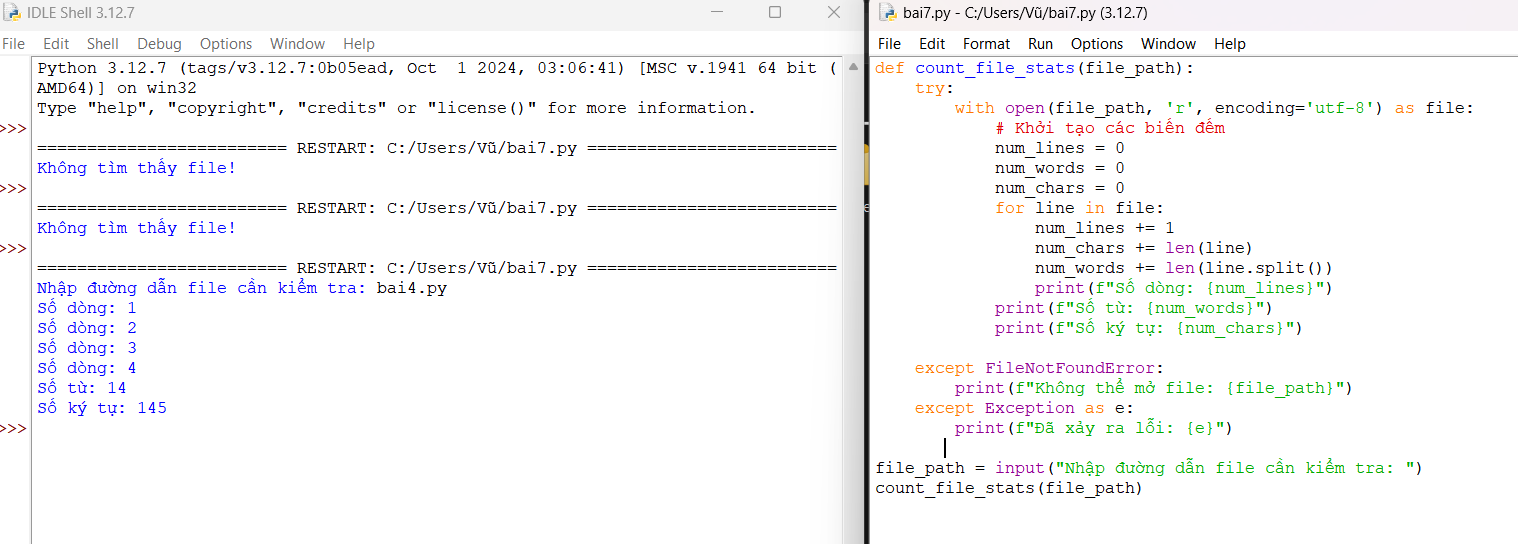
**1.4. Các bước tiến hành**

Thực hiện các bài tập sau sử dụng python

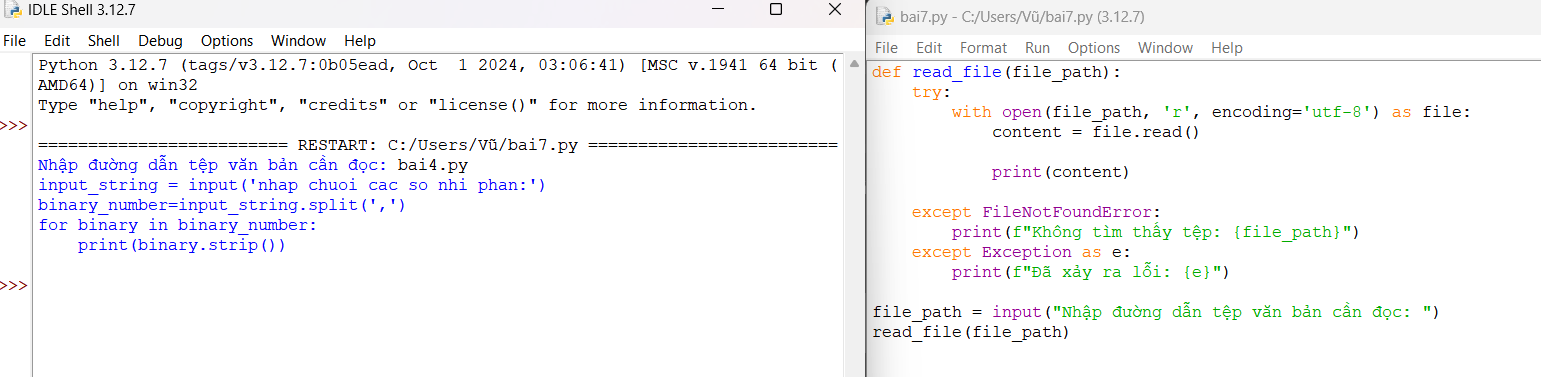
1. Chương trình đọc file và in đảo ngược kết quả



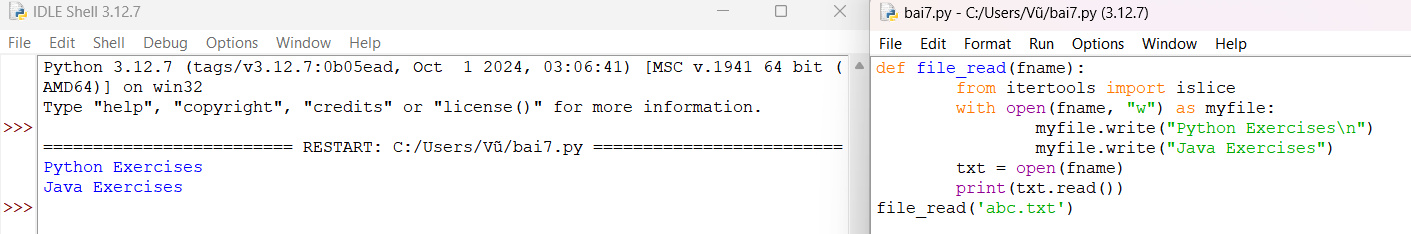
2. Chương trình đọc một file, tính số ký tự, số từ và số dòng của file



3. Viết chương trình Python để đọc toàn bộ tệp văn bản



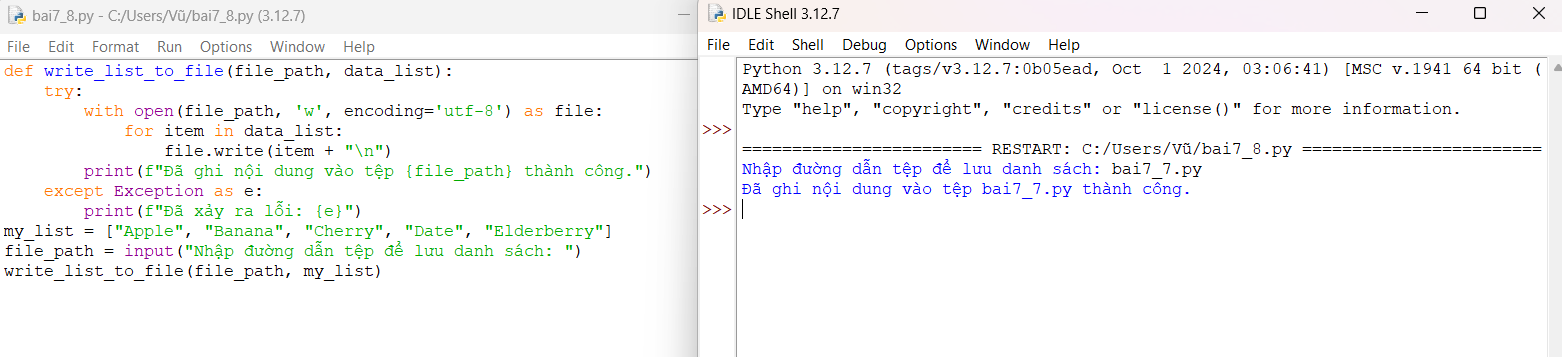
1. Chương trình Python để đọc n dòng đầu tiên của tệp
2. Chương trình Python để nối văn bản vào tệp và hiển thị văn bản.



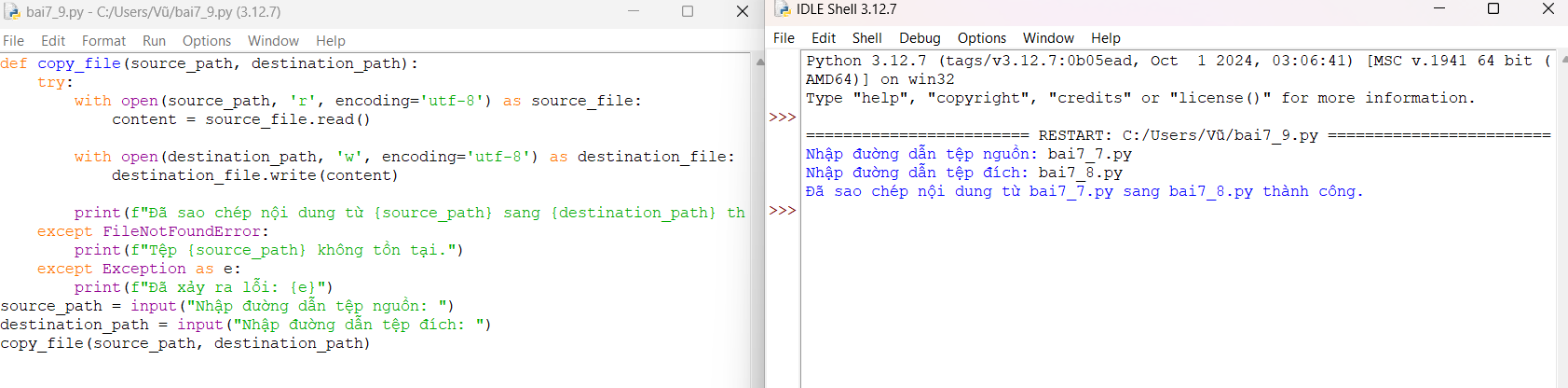
1. Chương trình Python để đọc n dòng cuối cùng của tệp
2. Viết chương trình Python để đếm số dòng trong tệp văn bản



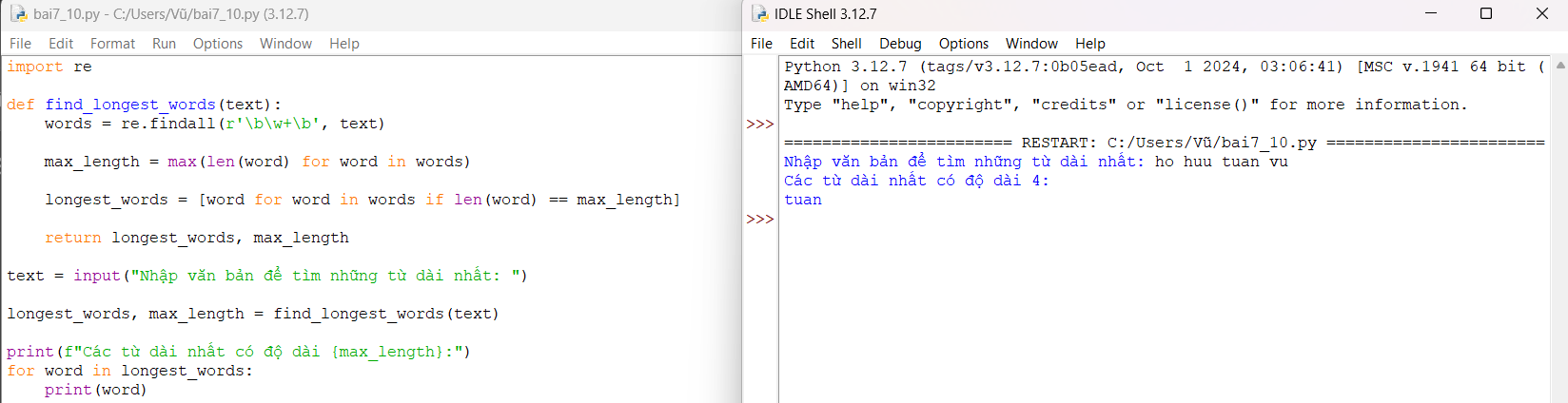
8. Viết chương trình Python để viết nội dung danh sách vào tệp.



9. Viết chương trình Python để sao chép nội dung của tệp này sang tệp khác.



10.Viết chương trình python để tìm những từ dài nhất trong văn bản



**Bài 8: Lập trình giao diện trong Python**

**1.1. Mục đích**

Giúp sinh viên làm quen với lập trình đồ họa và sử dụng thư viện turtle, Tkinter

trong python.

**1.2. Cơ sở lý thuyết**

Xem các quy tắc xây dựng và quản lý layout, widget, hộp thoại, đồ họa trong

python.

**1.3. Thiết bị thực hành thí nghiệm và vật tư tiêu hao**

Thiết bị thực hành thí nghiệm: Máy tính

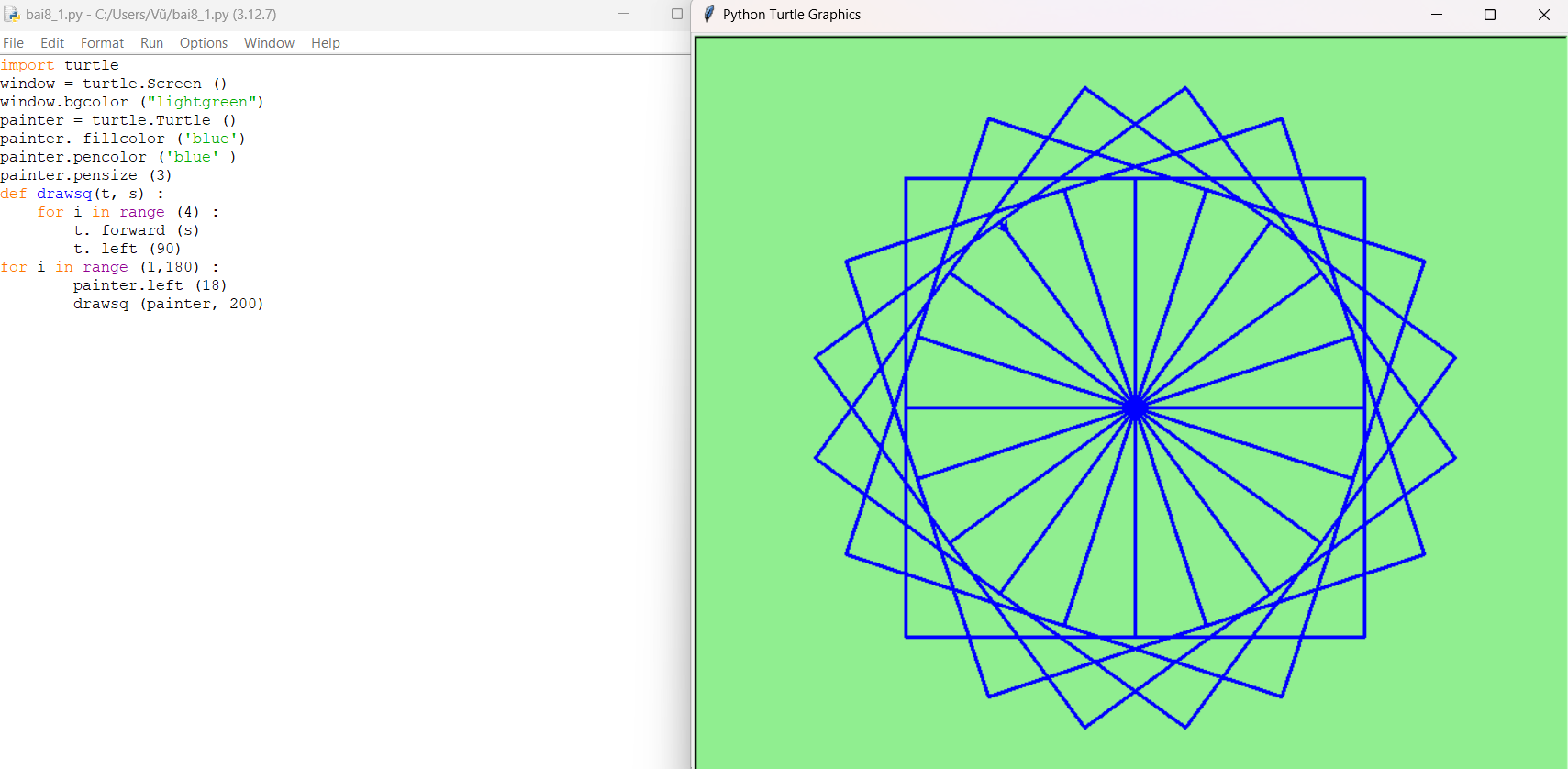
Vật tư tiêu hao: Không

**1.4. Các bước tiến hành**

Thực hiện các bài tập thực hành sử dụng python:

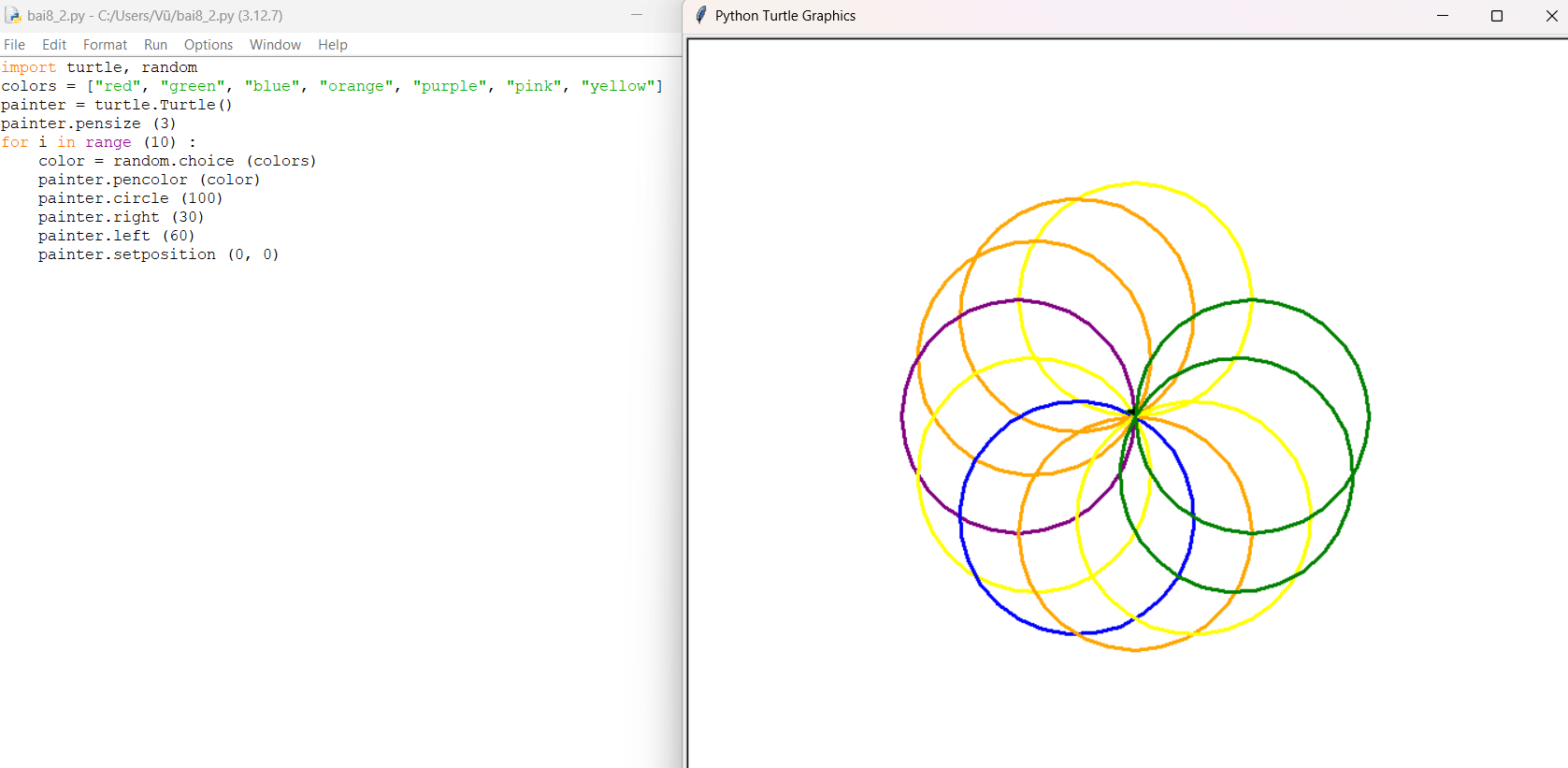
1. Viết chương trình đồ họa sử dụng thư viện turtle, kiểm tra kết quả và giải thích

chương trình



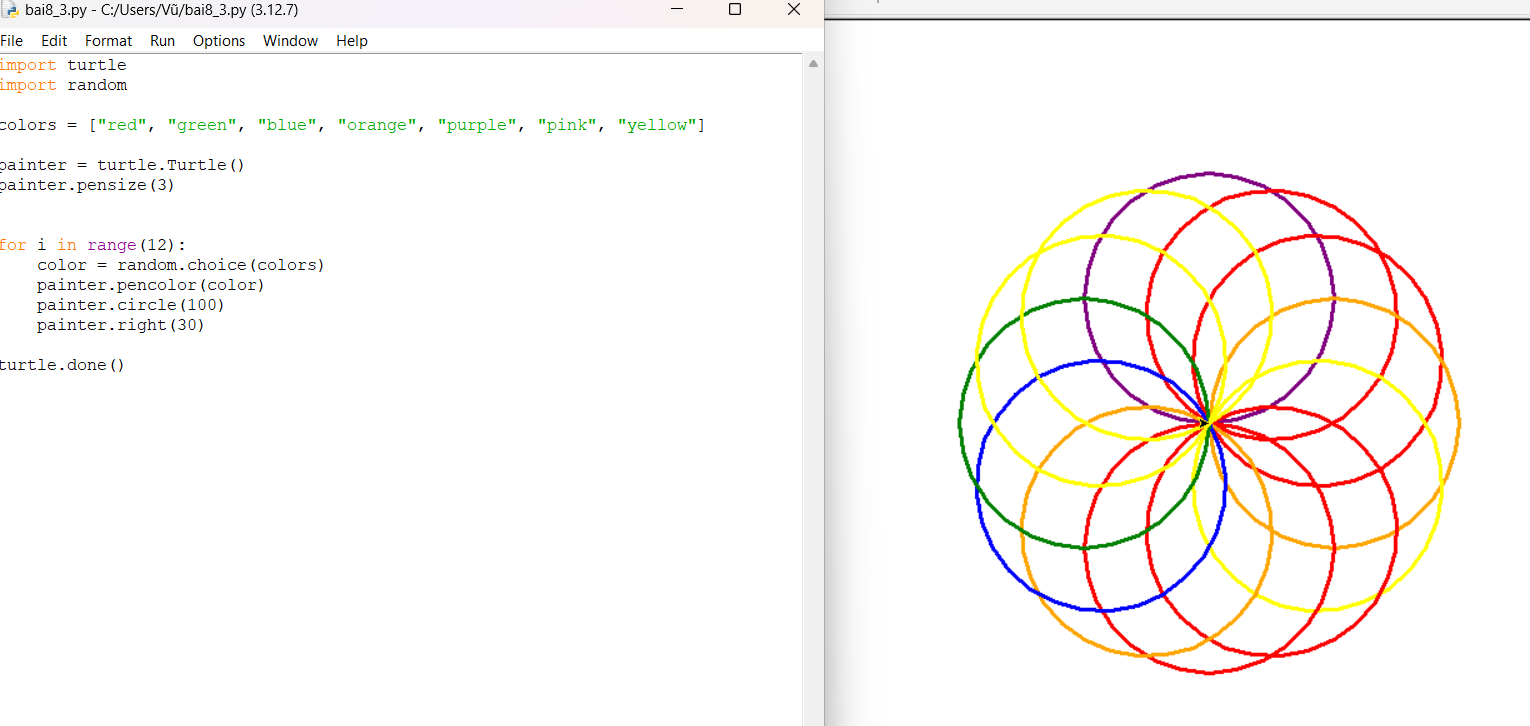
2. Viết chương trình đồ họa sử dụng thư viện turtle, kiểm tra kết quả và giải thích

chương trình



3. Dựa trên các kết quả đạt được từ các chương trình trên hãy viết chương trình hiển

thị hình ảnh đồ họa sau



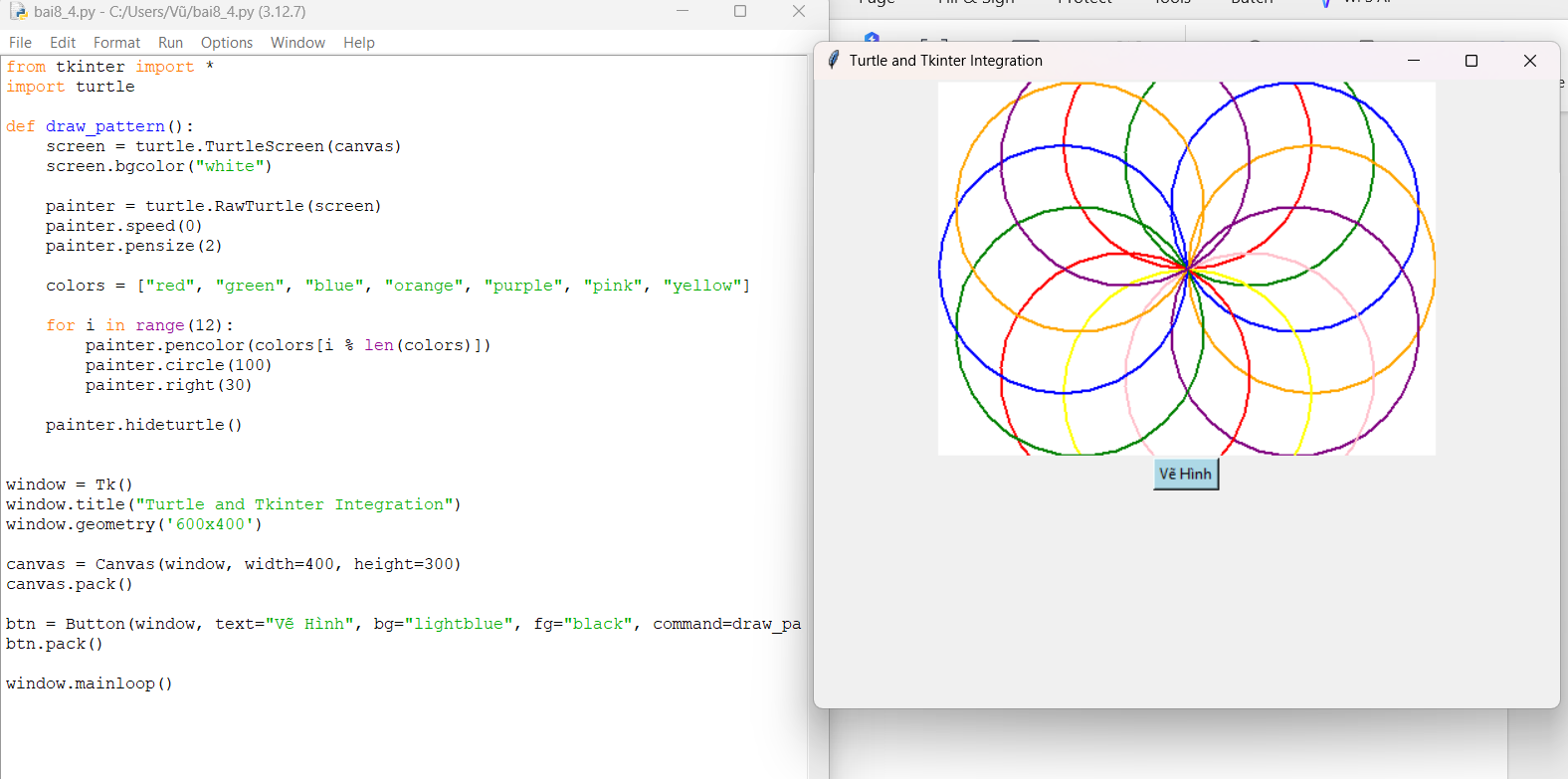
4. Viết chương sử dụng thư viện đồ họa tkinter thực hiện:

a) Xây dựng cửa sổ đồ họa window form

b) Thêm một widget (button) vào window form

c) Xây dựng phương thức xử lý sự kiện phím bấm

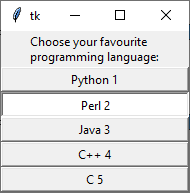
d) Thay đổi màu nền và màu chữ của button sử dụng thuộc tính “bg” và “fg

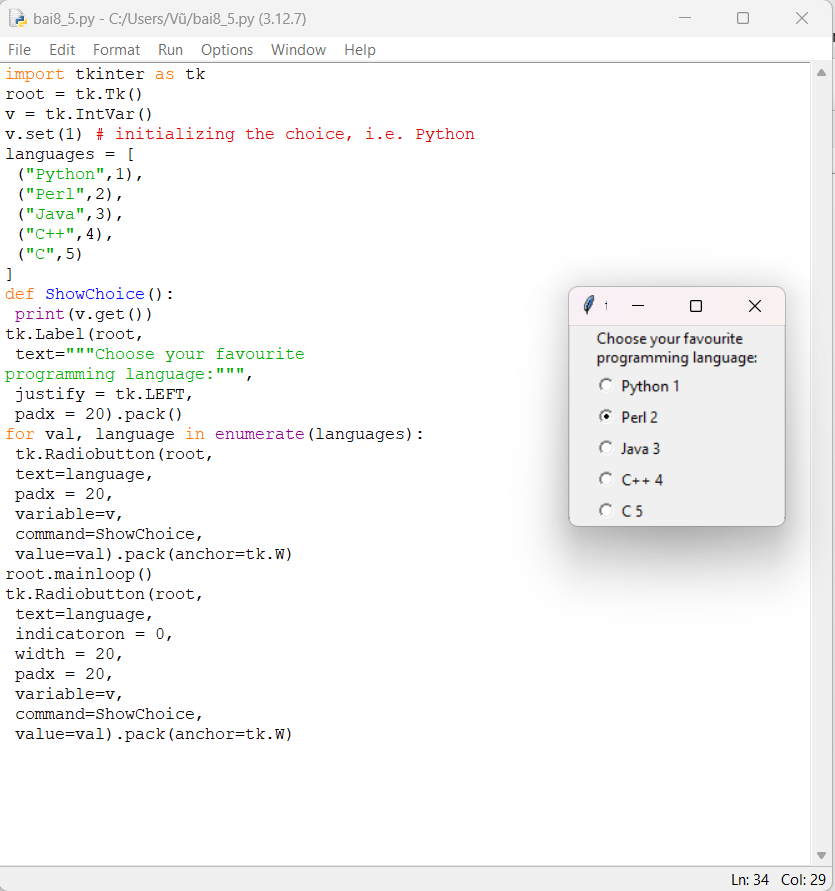


5. Sử dụng thư viện tkinter thực hiện:

a) Xây dựng các radio button cho phép thực hiện các lựa chọn khác nhau

b) Thay thế các radio button thành các indicator như hình





6. Viết chương trình thực hiện tạo menu theo các bước sau:

Bước 1: Thực hiện tạo mới window form và các menu theo code mẫu

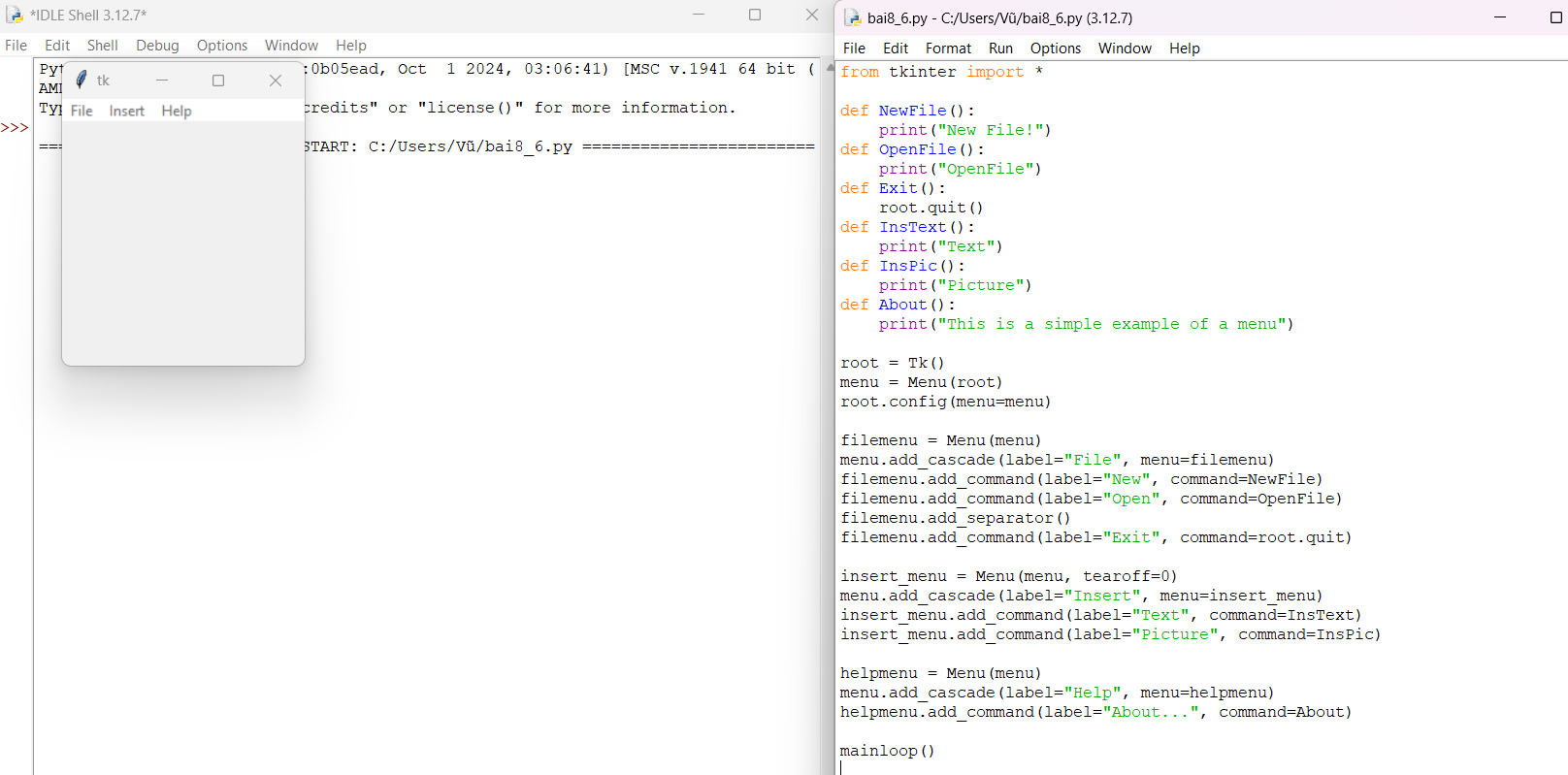
Bước 2: Tiến hành các thay đổi cần thiết để nhận được kết quả các cửa sổ window

có các menu như hình:

Bước 3: Thêm các phương thức OpenFile(), Exit(), InsText(), InsPic() thực hiển

hiển thị các thông báo hiển thị ra màn hình các thông báo lựa chọn tương ứng

(tương tự thông báo “New File!”)



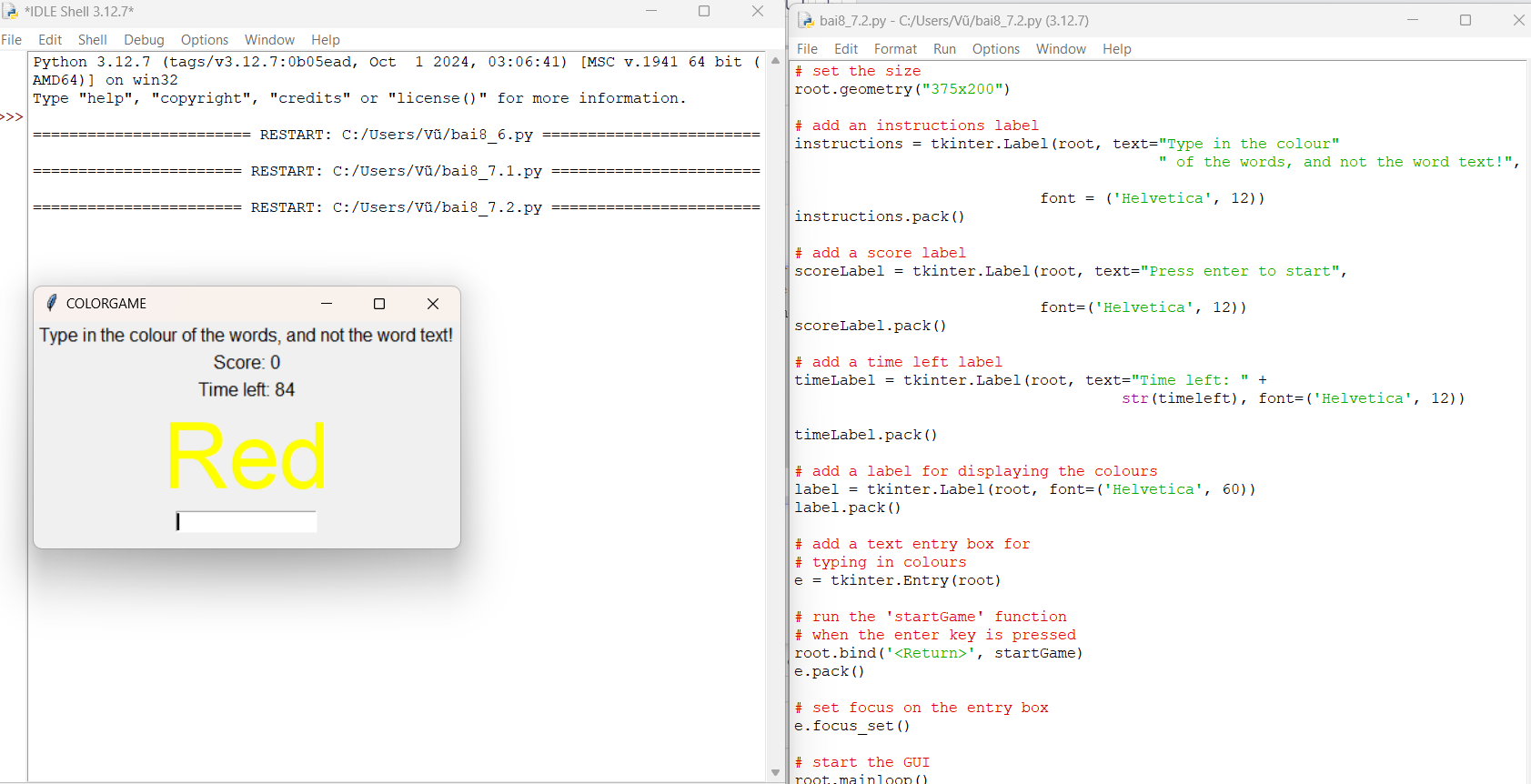
7. Sử dụng thư viện đồ họa tkinter thực hiện các bước sau

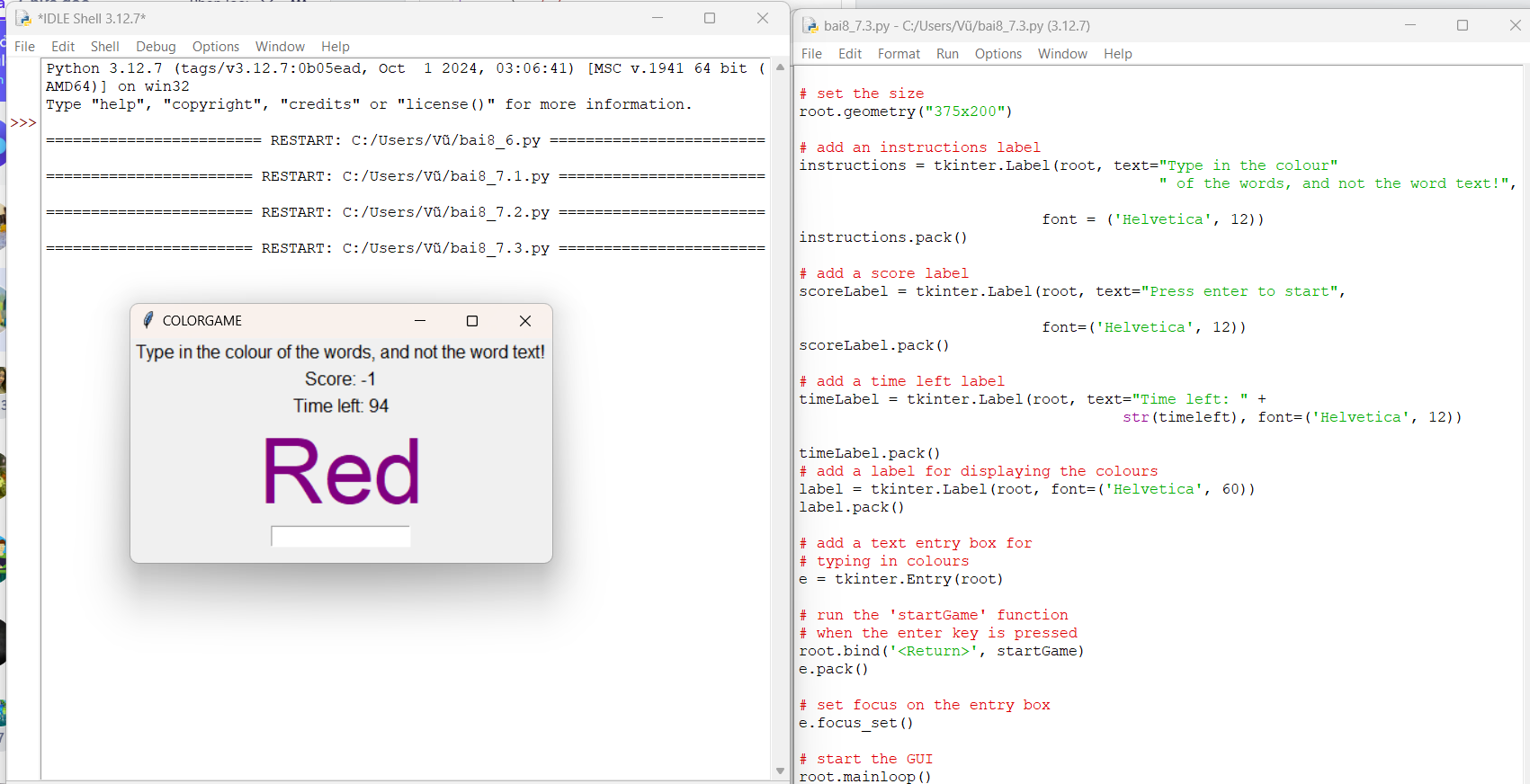
Bước 1: Viết chương trình game học các màu tiếng anh có nội dung như sau

Bước 2: Thay đổi thời gian chơi từ 30s thành 120s

Bước 3: Thay đổi số điểm cộng cho mỗi lần đoán đúng là 2, mỗi lần đoán sai là -1







8. Viết chương trình graphic sử dụng thư viện Tkinter thực hiện:

a) Xây dựng form hiển thị thôn tin cá nhân (họ tên, ngày tháng năm sinh, MSSV,

ngành học)

b) Xây dựng form có nội dung như hình ở dưới, khi bấm vào nút “Click Me”

thông tin nút radio button đang lựa chọn sẽ được chỉ ra (tương ứng với các số 1,

2, 3)

