

BIẾN, BIỂU THỨC VÀ CÂU LỆNH

Biến

Biến là nơi chứa dữ liệu, là tên gọi để tham chiếu đến một giá trị.

```
# Gán giá trị (Assignment Statement)
x = 12.2    # Biến x nhận giá trị số thực
name = "Alice" # Biến name nhận giá trị chuỗi

# Quy tắc đặt tên biến:
# - Phải bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới (_)
# - Không chứa khoảng trắng
# - Phân biệt chữ hoa/thường (Count khác count)
```

Kiểu dữ liệu cơ bản

Xác định loại giá trị mà biến đang giữ.

```
a = 10      # Kiểu Integer (số nguyên)
b = 3.14    # Kiểu Float (số thực)
c = "Python" # Kiểu String (chuỗi)

# Dùng hàm type() để kiểm tra
print(type(a))
# <class 'int'>

# Dùng hàm type() để kiểm tra
print(type(c))
# <class 'str'>
```

Biểu thức

Sự kết hợp giữa giá trị, biến và toán tử, cho ra một kết quả.

```
width = 17
height = 12.0

# Biểu thức 1: Phép nhân
result1 = width * 4

# Biểu thức 2: Phép chia
result2 = height / 3

print(result1) # 68
print(result2) # 4.0 (kết quả là float)
```

Toán tử số học

Các toán tử cơ bản và toán tử chia đặc biệt.

- + Cộng
- Trừ
- * Nhân
- / Chia
- ** Lũy thừa
- // Chia lấy phần nguyên
- % Chia lấy phần dư

NHẬP DỮ LIỆU TỪ NGƯỜI DÙNG

Sử dụng hàm `input()` để lấy dữ liệu từ bàn phím.

```
name = input('Nhập tên của bạn: ')
print('Xin chào, ', name)

# LƯU Ý QUAN TRỌNG:
# Hàm input() luôn trả về kiểu STRING.
# Phải chuyển đổi (cast) sang số nếu cần tính toán.

s_age = input('Nhập tuổi: ') # '20' (string)
age = int(s_age)             # 20 (integer)
next_age = age + 1
```