



# TIN ĐẠI CƯƠNG

---

## **Bài 2: Tuần tự**



# Nhắc lại nội dung bài trước

---

- Khái niệm “Thuật toán” và các đặc trưng:
  - Tính hữu hạn
  - Tính máy móc
  - Tính dừng
  - Có “giao diện”: Đầu vào & đầu ra
- Tham trị & tham chiếu
- Có 3 loại cấu trúc điều khiển cơ bản: Tuần tự, lặp và rẽ nhánh
- Các viết, dịch, chạy và sửa lỗi chương trình máy tính



# Bài 2: Tuần tự

---

- Các khái niệm cơ sở
  - Định danh (identifier) / biến (variable)
  - Biểu thức (expression)
  - Phép gán
  - Vài kiểu dữ liệu cơ bản
- Phân rã bài toán (vấn đề)
- Hàm (function)
- Nhập và xuất dữ liệu

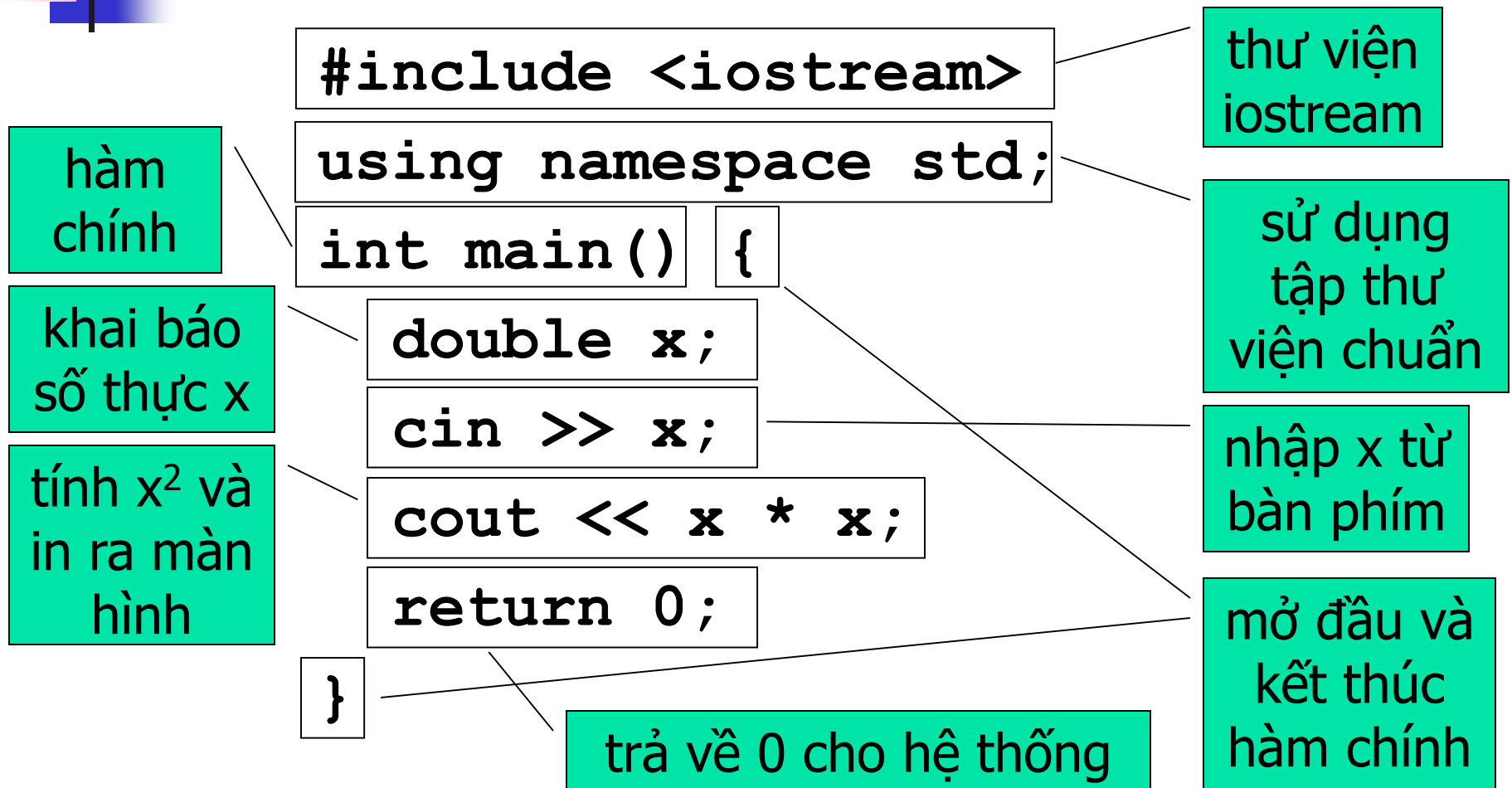


# Bài 2: Tuần tự

---

- Các khái niệm cơ sở
  - Định danh (identifier) / biến (variable)
  - Biểu thức (expression)
  - Phép gán
  - Vài kiểu dữ liệu cơ bản
- Phân rã bài toán (vấn đề)
- Hàm (function)
- Nhập và xuất dữ liệu

## 2.1 Các khái niệm cơ sở





## 2.1.1 Định danh (identifier)

---

- Khái niệm: Vùng trong máy tính dùng để chứa những kết quả tính toán
  - Cần được đặt tên để dễ thao tác
  - Biến (variable) hay định danh
- Nguyên tắc:
  - Phải khai báo trước khi dùng
  - Phải chỉ ra kiểu (loại số)

## 2.1.1 Định danh (identifier)

- Quy tắc khai báo chung:

`<kiểu> <định danh>;`

`<kiểu> <định danh> = <giá trị>;`

- Ví dụ:

`int x;`

`int n = 100;`

`double d = 1.5;`

`double m;`

số nguyên n  
có giá trị 100

số nguyên x  
số thực m



## 2.1.2 Biểu thức (expression)

---

- Khái niệm: Sự kết hợp giữa các giá trị, biến, phép toán và các cặp ngoặc để có thể thực hiện tính toán được kết quả cụ thể nào đó
- Ví dụ:

$$m * -1 / ( k + 1.5 )$$





## 2.1.3 Phép gán

---

- Định nghĩa: Phép toán ghi kết quả vào nơi chứa dữ liệu

- Cú pháp:

**<biến> = <giá trị> ;**

- Ví dụ:

**n = 10 ;**

**m = n + 5 / 3 ;**



## 2.1.4 Vài kiểu dữ liệu cơ bản

---

- Kiểu số nguyên: int
- Kiểu số thực: double, float
- Kiểu logic: bool
  
- Các phép toán trên kiểu dữ liệu