**LAB 1: LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH JAVA**

--------------------

**MỤC TIÊU:**

Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng

* Sử dụng được Eclipse để tạo 1 dự án
* Tạo một lớp chứa phương thức main
* Đọc dữ liệu từ bàn phím
* Xuất dữ liệu ra màn hình
* Sử dụng các hàm toán học từ Math.\*

**BÀI 1**

Viết chương trình cho phép nhập họ và tên sinh viên, điểm trung bình từ bàn

phím sau đó xuất ra màn hình với định dạng: <<họ và tên>> <<điểm>> điểm.

**HƯỚNG DẪN:**

* Chạy eclipse
* Tạo một dự án
* Tạo lớp chứa phương thức public static void main(String[] args){…} public class Lab1Bai1{

public static void main(String[] args){

}

}

* Viết mã cho main(): Sử dụng Scanner để đọc dữ liệu từ bàn phím Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Họ và tên: "); String hoTen = scanner.nextLine(); System.out.print("Điểm TB: ");

double diemTB = scanner.nextDouble();

* Sử dụng System.out.print(),System.out.printf() và System.out.println() để xuất ra màn hình

System.out.printf(“%s %f điểm”, hoTen, diemTB);

* Chạy ứng dụng

**BÀI 2**

Viết chương trình nhập từ bàn phím 2 cạnh của hình chữ nhật. Tính và xuất chu vi, diện tích và cạnh nhỏ của hình chữ nhật.

**HƯỚNG DẪN:**

* Chu vi = (dai + rong)\*2
* Diện tích = dai \* rong
* Cạnh nhỏ nhất = Math.min(dai, rong)

**BÀI 3**

Viết chương trình nhập từ bàn phím cạnh của một khối lập phương. Tính và xuất thể tích của khối chữ nhật

**HƯỚNG DẪN:**

* Thể tích lập phương = canh \* canh \* canh
* Hoặc Math.pow(canh, 3)

**BÀI 4**

Viết chương trình nhập các hệ số của phương trình bậc 2. Tính delta và xuất căn

delta ra màn hình.

**HƯỚNG DẪN:**

* Delta = Math.pow(b, 2) – 4 \* a \* c
* Sử dụng Math.sqrt(delta) để tính căn delta

**BÀI 5 :**

Giảng viên cho thêm nếu cần thiết