

**Trước khi thực hiện các bước dưới:*

SHIFT 9 3 = AC

1/ 1 số điều cần biết:

a) Hex là gì và lấy bằng cách nào?

HEX là hàng đầu tiên trong File Bảng kí tự (BKT), có thể coi nó là STT của kí tự đó.

Sử dụng lấy HEX khi: Kí tự đó không thể nhập bằng công thức 1 và công thức 2 trong BKT (Bạn cũng có thể lấy nếu bạn lười ghi các kí tự sử dụng BCDKT).

Lấy bằng cách sử dụng Basic overflow rồi lưu vào biến bất kì hoặc sử dụng: @. Có thể lấy tối đa 3 @ bằng Basic overflow.

Mỗi @ chứa được **8 HEX**.

Các HEX và phím bấm của @

[4F] - @: **SHIFT 7 1 4**

[4E] - @: **SHIFT 7 4 9**

[4D] - @: **SHIFT 7 4 8**

Đối với HEX tự nhập:

@=1. _____x10_____

Đối với HEX lưu vào biến:

@=A

Lưu ý: 1 số HEX có chứa kí tự (A, B, C, D, E, F) nhập bằng cách :

SHIFT **7** **3** + phím tương ứng với kí tự trong ảnh

A	7
B	8
C	9
D	(-)
E	0 9 9 9
F	x¹

Các HEX này không được nằm ở các vị trí đánh dấu, nếu nó nằm đó thì **@** sẽ không hoạt động:

@=1 . _____x10_____

b) Kí tự Tiếng Việt và cách lấy

Tiếng việt là kí tự 2 byte và nó không có kí tự hiển thị cụ thể.

Bắt buộc phải lấy bằng cách nhập HEX thông qua biểu thức **@**. Có 2 cách như sau:

+Cách 1:

Lấy thông qua HEX: **F4**__

(__ là mã trong bảng kí tự TV tương ứng hàng ngang - hàng dọc)

VD: **F460, F45A...**

+Cách 2: (Quan trọng – cần thực hành)

Lấy thông qua HEX: **F4F4**

- HEX này nhập được 2 ký tự TV khi HEX của **2 số sau F4** có thể nhập bằng công thức 1, Còn lại nếu 2 số sau nó chỉ có công thức 2 thì không nên dùng (*vẫn được nhưng tốn thời gian vì chỉ biến thành 1 kí tự*).

Ví dụ: **F437** có HEX 37 có thể nhập bằng công thức 1
F420 có HEX 20 chỉ có thể nhập bằng c.thức 2

HEX có thể đứng ở bất cứ đâu trừ các chỗ đặc biệt đã được nhắc đến ở file 1 dòng

Ví dụ: **@=1 . _____F4F4_____x10_____**

- Khi bạn lấy Hex rồi bạn cần gán giá trị cho nó vì nó là 2 **F4** trống, nó cần được gán thêm kí tự đằng sau

Ví dụ: bạn muốn **F4F4** -> **F46F, F470**

+Đưa con trỏ sau **F4F4** (lúc chưa được gán nó hợp lại là 1 kí tự riêng nên chỉ cần qua phải hoặc qua trái 1 lần

là được).

+Ta gán từ **phải qua trái** tức là gán **F470** trước, **F46F** sau

+ Nhìn vào bảng cách nhập kí tự có HEX 70 ta thấy là **OPTN** **1** **5**. Nhập ra, và ấn **◀** để gán (*khi đã gán không thể hoàn tác -> đừng nhập sai*)

+ Gán tiếp **F46F** theo cách tương tự.

Vậy là gán xong, di chuyển con trỏ đếm thì ta thấy HEX **F4F4** đã tách thành **F46F** và **F470**.

2/ Ghi chữ T.A thường - T.V 1 dòng

B1: 1 Nửa Basic overflow

- Nhập biểu lấy chữ:

A=1.0000_____x10____

- 1 Nửa Basic overflow, và nhập biểu thức lấy chữ

B=1. _____**3C**_{x10}**23**

- 1 Nửa Basic overflow (Để nhập biểu thức C lấy thêm kí tự - không khuyến khích vì biểu thức này đôi khi sinh ra lỗi. Nếu không lấy thì bỏ qua bước này)

C=1. _____**3C**_{x10}**23**

(xoá **3C**_{x10}**23** ở biểu thức **B**)

B2: Basic overflow

1 Nửa Basic overflow

B3: Nhập biểu thức xuất chữ:

- Đối với 2 biểu thức lấy chữ

123456789x :

@=B : (@ : SHIFT 7 4 9)

@=A (@ : SHIFT 7 4 8)

- Nhập tiếp:

CALC = = = ▲ ◀

- Đối với 3 biểu thức lấy chữ

x :

@=C : (@ : SHIFT 7 1 4)

@=B : (@ : SHIFT 7 4 9)

@=A (@ : SHIFT 7 4 8)

- Nhập tiếp:

CALC = = = = = ▲ ◀

B4: Xoá byte thừa (bao gồm các HEX nhập để bù thiếu HEX (nếu có), 2 kí tự trống sau mỗi biểu thức lấy chữ)

- Đếm số kí tự trong biểu thức **C** (*3C23, F4__* là 1 kí tự)

- Đếm được bao nhiêu kí tự thì qua trái bấy nhiêu lần sau đó **DEL** (x2). Tiếp tục đếm số kí tự biểu thức **B** và qua trái tương tự và **DEL** (x2).

B5: Nhìn bảng kí tự và ghi sao cho đủ 17 kí tự (không đủ bù bằng dấu cách **SHIFT** **8** **3** **4**).

Viết xong, đếm số kí tự tiếng việt và dấu cách

(**SHIFT** **8** **3** **4** ≠ **i**: HEX 20, nếu là **i** thì không cần đếm).

Lấy 17 trừ đi “**số vừa đếm**” rồi nhớ trong đầu số đó

B6: Đưa con trỏ xuống trước chữ **C** nhập số lúc này vừa nhớ, sau đó nhập:

SHIFT **(** **▶** **2** **x** **CALC** **=** - (DONE)

***Công thức tổng quát**

<17 kí tự><số đếm được>Abs(C2x

