

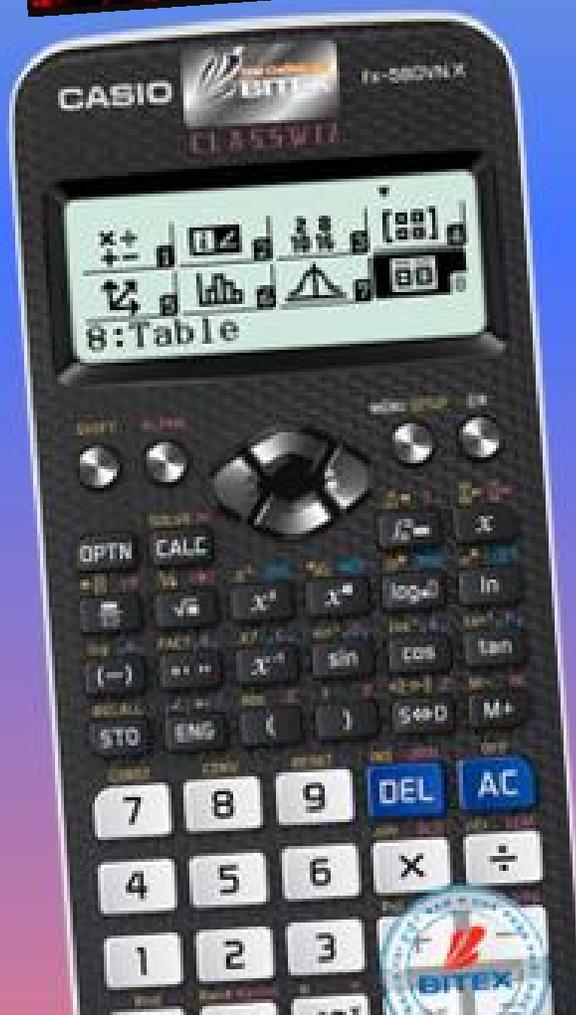
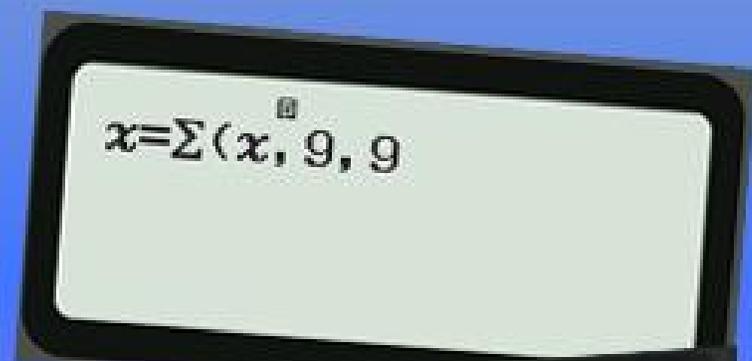
Logies of Everything

CASIOLOGY

Hướng dẫn phá máy tính CASIO (fx-580VNX)

Bao gồm:

- Cơ bản về hack
- Spell chữ
- Lập trình



Mục lục

Giới thiệu về sách	1
Chương 1. Cơ bản về hacking (Trung cấp)	1
Bài 1. Kí tự chuyển đổi đơn	3
Bài 2'. Lỗi chuyển	4
Bài 8'. Một số công thức khác	5
Bài 3. Kí tự chuyển đổi đôi	7
Bài 4. Tràn cơ bản dòng vào/ra	8
Bài 5. an	9
Bài 6'. r	11
Bài 7. Bộ chuyển đổi kí tự	12
Chương II. Spell chữ (Nâng cao)	13
Bài 9'''. n an	14
Bài 10'''. Nhập hex	15
Bài 11'''. Biến lỗi	17
Bài 12'''. Xuất chữ	19
Bài 13. Spell 1 dòng tiếng Anh in hoa	20
Bài 14. Spell 1 dòng tiếng Việt	24
Bài 15. Spell 2-4 dòng tiếng Việt	32
Bài 16. Spell 1 line font nhỏ tiếng Anh	35
Bài 17. Một số phần điều khiển thú vị	37
Bài 18. Hackstring	39
Bài 19. Spell 1 line bôi đen	39

Giới thiệu về sách

Đây là sách dành cho những người thích phá máy tính để nghịch xD

Những bài có dấu ' là bài tự chọn.

Những bài có dấu '' là bài hướng dẫn chi tiết một bước, có thể bỏ qua.

Chương I. Cơ bản về hacking (Trung cấp)

Bạn muốn hack CASIO đúng không? Vậy trước tiên bạn cần biết một số yếu tố hack cơ bản và cần biết gần hết các chức năng của các nút thông dụng.

Bài 1. Kí tự chuyển đổi đơn

I. Tràn cơ bản

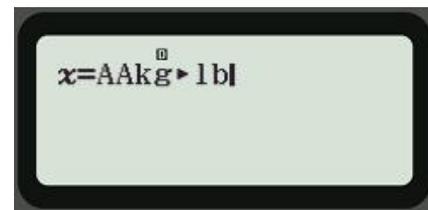
Tràn cơ bản là bước đầu tiên để hack CASIO

Để thực hiện, cần:

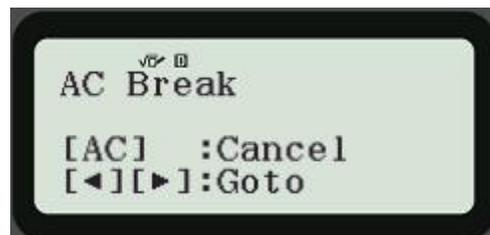
1. Reset máy: **SHIFT** **9** **3** **=** **=** **SHIFT** **MENU** **1** **3**

2. Tràn cơ bản:

∞ **ALPHA** **CALC** **ALPHA** **(←)** **ALPHA** **(←)** **SHIFT** **8** **4** **4**
SHIFT **CALC** **▲** **x10^x** **9** **9** **=** **▲** **=** **AC**



Nếu có chữ AC Break xuất hiện, bạn đã thành công.



II. Lấy kí tự chuyển đổi

1. Gõ **◀** **SHIFT** **◻**

2. Lấy kí tự:

A: **SHIFT** **7** **3** **7**

B: **SHIFT** **7** **3** **8**

C: **SHIFT** **7** **3** **9**

D: **SHIFT** **7** **3** **(←)**

E: `SHIFT 7 3` `'''`

F: `SHIFT 7 3` `x'`

i: `SHIFT 8` `▼` `2` `6`

Dấu cách: `SHIFT 8` `1` `1`

?: `SHIFT 8` `▲` `1` `2`

Còn nhiều kí tự khác, hãy thử đi!

3. Lấy ra

Sau khi đã xong những thứ trên,

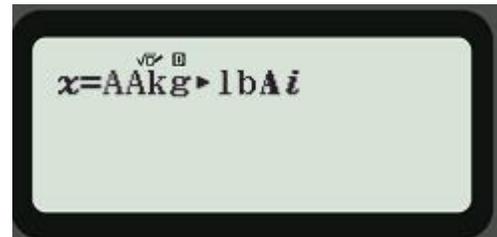
gõ `◀` `✕` `DEL` bằng số kí tự đã lấy. Rồi `◀` ít nhất 3 lần.

VD. Nếu gõ **Ai** thì sau khi

`SHIFT` `◻` sẽ `SHIFT 7 3 7`

`SHIFT 8` `▼` `2` `6` rồi `◀` `✕` `DEL` 2

lần vì có 2 kí tự, A và i.



III. Bài tập

1.1. Gõ **Ai** hơi. (Chữ h và o viết như thường, không chuyển đổi, gõ qua Shift 7)

1.2. Nhập tràn cơ bản.

Bài 2'. Lỗi chuyển

Đây là một kiến thức không quan trọng, có thể bỏ qua.

Lỗi chuyển giống như Shift 8 (VD: pc►km)

I. Khởi tạo

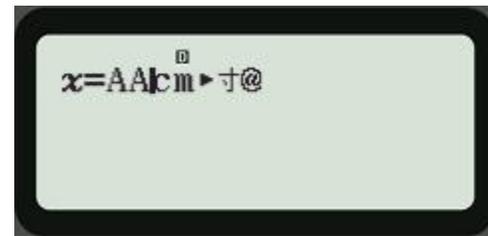
Vào dòng vào/ra: SHIFT 9 3 = = , SHIFT MENU 1 3 .

Vào tràn cơ bản lệch:

x ALPHA CALC ALPHA (-) ALPHA (-) SHIFT 8 4 4 ; SHIFT CALC ▲ x10^{y} 9 9 = ▲
 = AC

II. Lấy lỗi chuyên

◀ SHIFT ◻ DEL [nút bất kì, mỗi nút một kết quả khác nhau].



III. Bài tập

2.1. Thay [nút bất kì] bằng những kí tự sau và viết kết quả nhận được:

x: _____; ln: _____; cos: _____

2.2 Biết x10 cho ra $\text{ch} \cdot \text{m}$. Tính $\text{lch} \cdot \text{m}$.

Bài 8'. Một số công thức khác

Bài này không khá quan trọng, chủ yếu là để nghịch, có thể bỏ qua.

I. Màn hình lỗi với BCDKT

Lấy BCDKT $\text{N} \cdot \text{n} \cdot \text{dynlbf}$ rồi để con trỏ ở giữa BCDKT và @, bấm:

 DEL DEL DEL   ( 7 1 1 )x3 ()x8  

II. Khoá mềm với kí tự \$

Lấy hai kí tự \$ qua kí tự chuyển đổi đơn qua  8  2 8. Để con trỏ giữa hai kí tự \$. Bấm:    x^2  DEL DEL  DEL DEL.

Bấm  x để lấy giá trị đo.

Vào chế độ Ratio để lấp đầy tất cả các ô bằng giá trị đo. (không có ảnh). Máy sẽ bị khoá mềm.

Cách sửa: giữ  7  cùng lúc và bấm . Lặp lại đến khi thành công.

III. Bài tập

8.1. Làm bất cứ công thức nào ở trên.

Bài 4. Tràn cơ bản dòng vào/ra

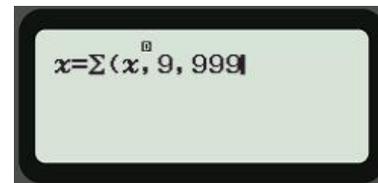
Tràn cơ bản trong Math vào/ra thì khá cơ bản. Đây là thứ cần học để học những công thức nâng cao.

I. Tràn cơ bản

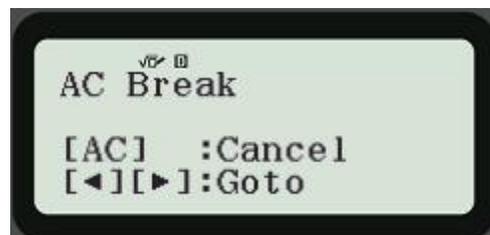
1. Vào dòng vào/ra: $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{9} \boxed{3} \boxed{=}$ $\boxed{=}$,
 $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{MENU}} \boxed{1} \boxed{3}$.

2. Tràn cơ bản:

$\boxed{\times}$ $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\times} \boxed{\times} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)} \boxed{9} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)} \boxed{9} \boxed{9} \boxed{9} \boxed{\text{CALC}} \boxed{=} \boxed{\text{AC}} \boxed{\leftarrow} \boxed{\text{DEL}} \boxed{\text{DEL}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{=} \boxed{\leftarrow}$



3. Nếu có chữ AC Break xuất hiện, bạn đã thành công.



II. Lưu ý

Lấy các kí tự chuyển đổi thì giống Math vào/ra.

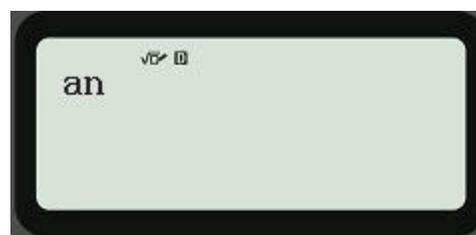
Tuy nhiên, để lấy kí tự chuyển đổi đôi, thay vì ◀ SHIFT ◻ SHIFT ◻ ◀◀ DEL (◀)×6... , ta làm ◀ SHIFT ◻ SHIFT ◻ ◀◀ DEL ▼...

III. Bài tập

4.1. Học thuộc Trần cơ bản dòng vào/ra.

Bài 5. an

an là một kí tự rất quan trọng cho tất cả những trò nâng cao.



Để lấy, lấy bằng chuyển đổi đôi và SHIFT 8 ▼ 2 6.

I. Chức năng

Khi chỉ còn mỗi kí tự an, bấm ☰. Máy sẽ như được bấm ON và vào trạng thái "sập sập".

Trong trạng thái này:

Bấm ON sẽ reset cứng máy.	Bấm ☒ 3 lần sẽ đơ máy. Bấm ON sẽ reset cứng.	Bấm MENU rồi chọn một thứ bất kì sẽ sập và reset cứng máy.
---------------------------	--	--

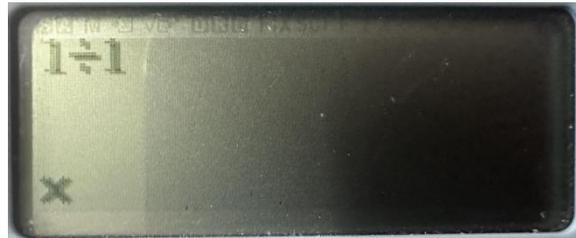
Reset cứng ở đây nghĩa là reset cả cài đặt, bộ nhớ, ngôn ngữ và độ sáng.

II. Khoá máy, chế độ vô trò

Lấy an, sau đó xoá hết còn mỗi an rồi:

1 (C)×17 =; 6 ÷ 2 (C)×10 = ◀ AC

Bây giờ bạn đang ở trong trạng thái vô trò.



Bấm tiếp: 1 ÷ 1 = × 1

Máy sẽ bị khoá 30 giây.

Công thức tổng quát:

SHIFT 9 3 = =

× ALPHA CALC ALPHA (←) ALPHA (←) SHIFT 8 4 4 ; SHIFT CALC ▲ ×10^x 9 9 = ▲
= AC

◀ SHIFT ◻ SHIFT ◻ ◀ ◀ DEL (◀)×6 SHIFT 8 ▼ 2 6 ◀ ◀ ▶ 9

(DEL)×5

1 (C)×17 =; 6 ÷ 2 (C)×10 = ◀ AC

1 ÷ 1 = × 1

III. Bài tập

5.1. Nêu tác dụng của kí tự an.

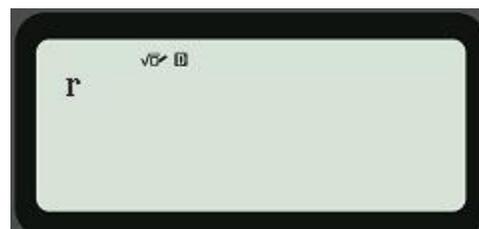
5.2. Muốn lấy an cần chuyển đổi đôi qua Shift 8 _____.

Bài 6'. r

Bài này không khá quan trọng có thể bỏ qua.

r là một kí tự chuyên
đổi đôi qua SHIFT 8 \blacktriangledown 1 2 .

Nó cũng được sử dụng
trong tràn cơ bản Verify
và lỗi màn hình lỗi.



I. Tràn cơ bản Verify

Lấy kí tự r qua chuyển đổi đôi rồi xoá hết
còn mỗi r. Sau đó: STO X MENU ALPHA ... X =

Tất cả các chuyển đổi đều giống Math
vào/ra trừ chuyển đổi đôi: trái 3 lần.

II. Lỗi màn hình

lỗi

Lấy kí tự r và nhập lại như
sau:



Bấm SHIFT CALC và màn hình sẽ hiển thị Tất thay
vì AC Break.

III. Bài tập

6.1. Kí tự r được chuyển đổi đôi qua Shift 8 _____.

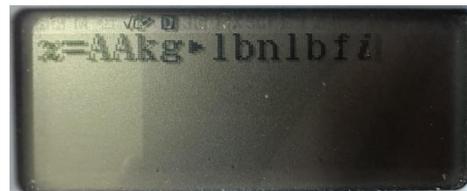
6.2. Kí tự r có bao nhiêu tác dụng? Liệt kê hết.

Bài 7. Bộ chuyển đổi kí tự

Bộ chuyển đổi kí tự là một kí tự có khả năng biến đổi kí tự này sang kí tự khác.

I. Các bộ chuyển đổi kí tự

nlbf: Trong quá trình chuyển đổi đôi (SHIFT 8).



N>n>dynlbf: Chuyển đổi đôi qua SHIFT □.

II. Chức năng

Hai BCDKT (bộ chuyển đổi kí tự) này đều có chức năng như nhau.

1. Chuyển đổi đơn

Trước BCDKT, gõ kí tự cần chuyển đổi rồi bấm ◀◀▶▶ [9] [DEL]. Kí tự sẽ xuất hiện trước BCDKT.

2. Chuyển đổi đôi

Làm như bài 3.

Nhờ những chức năng này, BCDKT giúp ích cho việc gõ chữ cơ bản.

III. Bài tập

7.1. Nêu chức năng của BCDKT.

7.2. Hai BCDKT khác nhau có chức năng khác nhau không?

Chương II. Spell chữ (Nâng cao)

Trong chương này, bạn sẽ được học về cách spell (gõ) chữ trên CASIO. Nên nhớ có vài công thức gõ rất lâu và càng về sau càng lâu hơn nữa. Một số bài không phải là hướng dẫn đầy đủ nhưng giúp bạn làm quen với các bước.

Lưu ý rằng tất cả công thức đều ở trong chế độ dòng vào/ra.

Bài 9' '. n an

Đây là bài hướng dẫn chi tiết bước, có thể bỏ qua nếu bạn giỏi.

n an là một khái niệm rất phổ biến trong phần nâng cao và cao hơn.

I. Khái niệm

n an nghĩa là: nhập n số trước an. Phổ biến nhất là 100an, nghĩa là $n = 100$.

II. Cách thực hiện

Trước tiên, nhập Tràn cơ bản dòng vào/ra:

`SHIFT 9 3 = = SHIFT MENU 1 3 X ALPHA CALC SHIFT X X SHIFT) 9 SHIFT)`
`9 9 9 CALC = AC`

Sau đó lấy an:

`◀ SHIFT ◻ SHIFT ◻ ◀ ◀ DEL ▼ SHIFT 8 ▼ 2 6 ◀ ◀ ▶ 9 DEL ◀`

Gõ n số:

`◻ + (100 số bất kì) + (n-100 số bất kì)`
`CALC =`

Lưu ý: Nếu $n = 100$, ta chỉ nhập 1 dấu cộng.

Bấm xong máy sẽ như được bấm ON nhưng không vào trạng thái sắp sập.

III. Công thức tổng quát

Nếu một ô không cho nhập hex, phải nhập 20 vào và xoá byte thừa (học sau). Nếu thừa chỗ, không phải sử dụng đến phần còn lại. Phải để một cụm hex vào cuối hex tùy vào trò muốn làm. Chỉ cần để 23 là hex sẽ hoạt động. Kí tự \times_{10} không được xuất.

Ví dụ: Muốn lấy các kí tự có hex là F439, 61 và F437, ta nhập:

x:

A=1.00 00 F4 39 61 **20** F4 \times_{10} 37

B=1.23

Vì không nhập được chữ hex vào ô được đánh dấu màu vàng ở trên, ta nhập 20.

II. Lấy chữ hex

Gõ số thì dễ, còn chữ hex? Ta lấy hex như kí tự chuyển đổi đơn.

Cụ thể hơn:

Sau màn cơ bản (\times ALPHA CALC SHIFT \times \times SHIFT) 9 SHIFT)

9 9 9 CALC = AC ◀ DEL DEL CALC = ◀), ta nhập ◀ SHIFT ◻

rồi lấy kí tự:

A: SHIFT 7 3 7

B: SHIFT 7 3 8

C: SHIFT 7 3 9

D: `SHIFT 7 3 (←)`

E: `SHIFT 7 3 ...`

F: `SHIFT 7 3 x9`

Sau đó nhập `◀ X DEL` bằng số kí tự đã lấy.
Rồi `◀` 10 lần.

III. Bài tập

Với mỗi bài sau, viết hex với mỗi kí tự muốn lấy.

10.1. 61, 62 và 64.

10.2. **F46B**, **0A**, **69** và **3F**.

10.3. **EA**, **F442** và **F43F**.

Bài 11'''. Biến lỗi

Biến lỗi rất quan trọng trong việc sử dụng hex.

I. Biến lỗi

Sau khi nhập n an, ta nhập các biến như sau:

x:

@=C:

@=B:

@=A

Công thức sẽ thay đổi tùy theo giá trị của n trong n an (có cụm số trước x, @=A trước @=B).

Mỗi @ có công thức riêng. Phải chuyển đổi đơn.

Với C: **SHIFT** **7** **1** **4**

Với B: **SHIFT** **7** **4** **9**

Với A: **SHIFT** **7** **4** **8**

II. Token

Sau khi đã gán biến lỗi, bạn sẽ bấm **▲** nhiều nhất 3 lần.

Khi đó hex sẽ chuyển sang kí tự CASIO.

VD: Với hex:

x:

A=1.00 00 61 61 62 23

Sẽ cho ra P(P(Q(. (61 = P(; 62 = Q()

III. Bài tập

11.1. Cần làm gì trước khi gán biến lỗi?

11.2. Có công thức gán biến lỗi cố định không? Nếu có, chỉ ra công thức đó.

11.3. Hex 64 chuyển sang Not(. Vậy Not(là gì?

Bài 12'' . Xuất chữ

Sau khi lấy được các hex rồi, ta sẽ có thể hoàn thành chữ và xuất ra màn hình.

I. Nguyên lí hoạt động

Một công thức đầy đủ sẽ có những thứ sau:

Kí tự: thường đứng ở đầu. Mỗi kí tự CASIO tương trưng cho một chữ. Thông thường có chính xác 17 kí tự.

VD: *iiiiAnsiiii*

Byte thiếu: số kí tự ASCII (kí tự tiếng Anh, số, dấu câu) = n. Nhập n số bất kì.

VD: 12345

Phần điều khiển: thường đứng ở cuối, dùng để điều chỉnh chữ. Mỗi phần điều khiển đều có 2x ở cuối.

VD: Q(F2x

II. Bài tập

12.1. Chỉ ra phần điều khiển:

iiiiAnsiiii12345678901234567Q(F2x

Bài 13. Spell 1 dòng tiếng Anh in hoa

I. Công thức ngắn gọn

Bước 1. Tràn cơ bản và 100an.

Bước 2. 1/2 Tràn cơ bản và
nhập hex:

x:

A=1.00 00 **FD FD** 62 3F 23

Bấm \odot , ta có BCDKT.

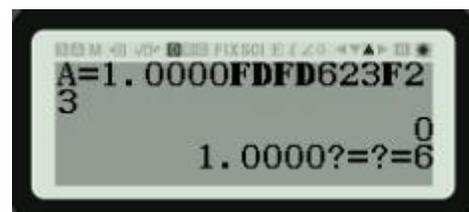
Bước 3. Ta nhập chữ từ phải
sang trái, bắt đầu trước
chữ Q(, tối đa 17 kí tự.

Có 2 công thức. Để nhập công thức 1, gõ
chữ muốn làm rồi $\leftarrow\leftarrow\leftarrow\rightarrow$, để nhập công
thức 2, gõ chữ muốn làm rồi \leftarrow **9** **DEL** $\leftarrow\rightarrow$.

Bảng chữ cái in hoa ở cuối bài.

Ngoài ra, dấu cách là **SHIFT** **8** \downarrow **2** **6**. Số là kí
tự số tương ứng.

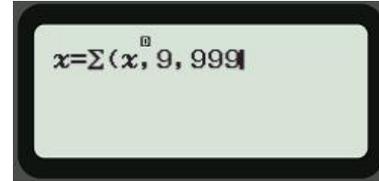
Gõ xong ta xoá BCDKT, đi đến trước cụm Q(,
gõ 17 số, đi đến cuối, nhập 2x rồi **CALC** \equiv .



II. Công thức đầy đủ

Bước 1. Nhập Tràn cơ bản:

$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{9} \boxed{3} \boxed{=}$ $\boxed{=}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{MENU}} \boxed{1} \boxed{3}$
 $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\times}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)}$ $\boxed{9}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)}$
 $\boxed{9} \boxed{9} \boxed{9}$ $\boxed{\text{CALC}} \boxed{=}$ $\boxed{\text{AC}} \boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\text{DEL}} \boxed{\text{DEL}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{=}$ $\boxed{\leftarrow}$



Bước 2. Nhập 100an:

$\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\cdot}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\cdot}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\text{DEL}} \boxed{\nabla}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{8}$ $\boxed{\nabla}$ $\boxed{2}$ $\boxed{6}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{9}$ $\boxed{\text{DEL}} \boxed{\leftarrow}$
 $\boxed{)}$ $\boxed{+}$ (100 số bất kì) $\boxed{\text{CALC}} \boxed{=}$.

Bước 3. 1/2 Tràn cơ bản

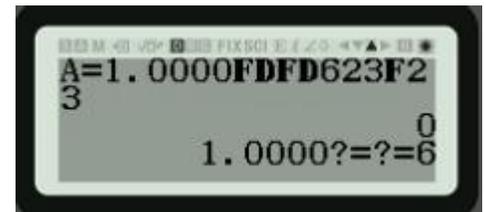
$\boxed{\times}$ $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\times}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)}$ $\boxed{9}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{)}$ $\boxed{9}$ $\boxed{\text{CALC}} \boxed{=}$ $\boxed{\leftarrow}$

Bước 4. Gán biến

Ta gán biến như sau:

x :

A=1.00 00 **FD FD** 62 3F 23



Các bước:

$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\cdot}$ ($\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{3}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{3}$ $\boxed{(-)}$) $\times 2$ $\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{3}$ $\boxed{\times}$ ($\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{DEL}}$) $\times 5$
 $\boxed{\text{DEL}}$) $\times 10$
 $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\int}$ $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{(-)}$ $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{CALC}} \boxed{1}$ $\boxed{\cdot}$ $\boxed{0} \boxed{0} \boxed{0} \boxed{0}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{6} \boxed{2} \boxed{3}$ $\boxed{\rightarrow}$ $\boxed{2}$
 $\boxed{3}$ $\boxed{\text{CALC}} \boxed{=}$ $\boxed{=}$ $\boxed{\uparrow}$

Bước 5. Xuất chữ

Bây giờ màn hình của bạn sẽ xuất hiện BCDKT.

Lưu ý là cần có chính xcs 17 kí tự, tính cả dấu cách.



Có 2 công thức. Để nhập công thức 1, gõ chữ muốn làm rồi ◀◀◀▶, để nhập công thức 2, gõ chữ muốn làm rồi ◀9 DEL ▶▶.

Bảng chữ cái in hoa ở cuối bài.

Ngoài ra, dấu cách là SHIFT 8 ▼ 2 6 qua công thức 2. Số là kí tự số tương ứng.

VD: Gõ ///ARE/YOU/GAY/// (/ là cách) thì: 3 dấu cách đầu, ta làm

SHIFT 8 ▼ 2 6 ◀ 9 DEL ▶▶ 3 lần. Chữ Y ta SHIFT 7 1 9 ◀ 9 DEL ▶▶, chữ A ta Ans ▶▶▶▶, đến hết.

Gõ xong thì: DEL (▶)×17 (17 số bất kì) ▶▶ 2 x CALC ≡.

III. Bảng chữ cái in hoa

Chữ	Kí tự CASIO	Công thức 1	Công thức 2
A	Ans	Ans	SHIFT 7 3 sin
B	A	ALPHA (-)	SHIFT 7 3 cos
C	B	ALPHA ""	SHIFT 7 3 tan
D	C	ALPHA x'	SHIFT 7 3 M+
E	D	ALPHA sin	SHIFT 7 4 2
F	E	ALPHA cos	SHIFT 7 2 3

Chữ Kí tự CASIO Công thức 1 Công thức 2

G	F	$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{tan}}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{3}$
H	x	\boxed{x}	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{4}$
I	y	$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{)}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{5}$
J	PreAns	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{Ans}}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{6}$
K	z	$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{S}\div\text{D}}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{1} \boxed{3}$
L	θ	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{7}$
M	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{8}$
N	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{4} \boxed{9}$
O	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{1} \boxed{4}$
P	$\Sigma(\int)$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{x}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{1} \boxed{5}$
Q	\int	$\boxed{\int_a^b}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{2} \boxed{4}$
R	$d/dx(\int)$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\int_a^b}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{\blacktriangledown} \boxed{1} \boxed{1}$
S	$\Pi(x)$	$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{x}$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{2} \boxed{5}$
T	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{1} \boxed{6}$
U	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{\blacktriangledown} \boxed{2} \boxed{1}$
V	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{1} \boxed{7}$
W	@	—	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{7} \boxed{\blacktriangledown} \boxed{1} \boxed{2}$

Chữ Kí tự CASIO	Công thức 1	Công thức 2
X Min(-	SHIFT 7 1 8
Y Max(-	SHIFT 7 1 9
Z Mean(-	SHIFT 7 2 6

IV. Bài tập

Gõ 5 từ/câu tùy chọn.

Bài 14. Spell 1 dòng tiếng Việt

Bạn muốn gõ chữ tiếng Anh in thường cũng sẽ qua bước như này.

Sẽ có 3 công thức, công thức 1 nhập bước 7, công thức 2 và 3 nhập bước 2.

I. Công thức ngắn gọn

Bước 0. Viết chữ. Chính xác 17 kí tự.

Bước 1. Tràn cơ bản.

Bước 2. Nhập hex theo mẫu:

x:

A=1.00 00 ___ ___ ___ **■** ___ ×10 **■**

B=1. ___ ___ ___ ___ ___ **■** ___ ×10 **■**

C=1. ___ __ __ __ __ ___ ×10 ___

Phần là ô cấm chữ hex (A-F). Phải có 3C 23 ở cuối. Để tránh điều này ta gõ tạm 20 rồi xoá sau.

Bước 3. 1/2 Tràn cơ bản.

Bước 4. Nhập 100an.

Bước 5. 1/2 Tràn cơ bản.

Bước 6. Gán biến lỗi.

3 biến: x:@=C:@=B:@=A

2 biến, B: 123456789x:@=B:@=A

1 biến: 123456789x:@=A

Bước 7. Xoá byte thừa.

Mỗi cụm __ hoặc F4 __ là một byte. Bắt đầu trước 23, bấm ◀ sẽ nhày sang trái 1 byte. Xoá cụm 1. và phải xoá 2 lần. Xoá cụm 20 1 lần.

Nhập từ trái sang phải theo bảng kí tự. Kí tự có rồi thì sang phải. Dấu cách là

SHIFT 8 3 4. Trước chữ C ta nhập N chữ số.

N = kí tự ASCII (tiếng Anh, dấu câu, số)

Cuối cùng bấm SHIFT C ▶ 2 X CALC ≡.

II. Công thức đầy đủ

Bước 0. Viết chữ. Chính xác 17 kí tự.

Ví dụ: /ban/thi/tốt/rồi/

Bước 1. Tràn cơ bản.

Bước 2. Nhập hex theo mẫu:

x:

A=1.00 00 ___ ___ ___ ___ x10

B=1. ___ ___ ___ ___ ___ ___ x10

C=1. ___ ___ ___ ___ ___ ___ x10

Phần là ô cấm chữ hex (A-F). Phải có 3
23 ô cuối. Để tránh điều này ta gõ tạm 20
rồi xoá sau.

Lấy chữ hex: ta nhập ◀ SHIFT ◻ rồi lấy kí tự:

A: SHIFT 7 3 7

B: SHIFT 7 3 8

C: SHIFT 7 3 9

D: SHIFT 7 3 (-)

E: SHIFT 7 3 ...

F: SHIFT 7 3 x'

Sau đó nhập ◀ X DEL bằng số kí tự đã lấy.

Rồi ◀ 10 lần.

Xác định chữ cần công thức 2 và 3.

Từ VD có: b, a, i, ố.

Ta có các hex: 62, F465, F47C, F43F, F440.

Nghĩa là hex như sau:

x:

A=1.00 00 62 F4 65 20 20_{x10}20

B=1.F4 7C F4 3F F4 40 3C_{x10}23

Chữ hex cần lấy: **FFCFFFC**.

◀ SHIFT ◦ SHIFT 7 3 x¹ SHIFT 7 3 x¹ SHIFT 7 3 9 SHIFT 7 3 x¹
SHIFT 7 3 x¹ SHIFT 7 3 x¹ SHIFT 7 3 9 (◀ X DEL) x7
(◀) x10

Bước 3. 1/2 Tràn cơ bản.

x ALPHA CALC SHIFT x x SHIFT) 9 SHIFT) 9 CALC = ◀

Bước 4. Nhập 100an.

Bước 5. 1/2 Tràn cơ bản.

Bước 6. Gán biến lỗi.

3 biến: x:@=C:@=B:@=A

2 biến, B: 123456789x:@=B:@=A

1 biến: 123456789x:@=A

Lấy như sau: ◀ SHIFT ◦

Với C: SHIFT 7 1 4

Với B: **SHIFT** **7** **4** **9**

Với A: **SHIFT** **7** **4** **8**

(**←** **X** **DEL**)**X**số kí tự (**←**)**X**10

CALC **≡** (**▲**)**X**số biến **▲** **←**

Bước 7. Xoá byte thừa.

Mỗi cụm __ hoặc F4 __ là một byte. Bắt đầu trước 23, bấm **←** sẽ nhảy sang trái 1 byte. Xoá cụm 1. và phải xoá 2 lần. Xoá cụm 20 1 lần.

Từ VD trên có:

1.00 00 62 **F465** 20 20 20 1. **F47C F43F F440**
3C (số 23 dùng để kết thúc hex).

Con trỏ đang ở sau **3C**. Sang trái 4 lần.

1.00 00 62 **F465** 20 20 20 1. | **F47C F43F F440**
3C

Xoá 2 lần để xoá 1. rồi 3 lần để xoá 3 cụm 20. Đi sang trái đến kích.

Ta đang ở đây: | baiố

Nhập từ trái sang phải theo bảng kí tự. Kí tự có rồi thì sang phải. Dấu cách là

SHIFT **8** **3** **4**. Trước chữ **C** ta nhập N chữ số.

N = kí tự ASCII (tiếng Anh, dấu câu, số)

Từ VD: SHIFT 8 3 4 \blacktriangleright \blacktriangleright OPTN 1 3 SHIFT 8 3 4 $\sqrt{\square}$
 SHIFT C \blacktriangleright SHIFT 8 3 4 $\sqrt{\square}$ \blacktriangleright $\sqrt{\square}$ SHIFT 9 3 4 SHIFT In
 \blacktriangleright SHIFT 0 SHIFT 8 3 4

Có 8 kí tự tiếng Anh: bnthttri nên nhập N = 8 chữ số.

Cuối cùng bấm SHIFT C \blacktriangleright 2 x CALC = .



III. Bảng kí tự

Tiếng Anh:

Công thức 2 (Hex)	Kí tự	Kí tự CASIO	Công thức 1
61	a	P(Công thức 2
62	b	Q(Công thức 2
63	c	R(Công thức 2
64	d	Not(Công thức 2
65	e	Neg(Công thức 2
66	f	Conjg(Công thức 2
67	g	Arg(Công thức 2
68	h	Abs(SHIFT C
69	i	Rnd(SHIFT 0

Công thức 2 (Hex)	Kí tự	Kí tự CASIO	Công thức 1
6A	j	Det(Công thức 2
6B	k	Trn(Công thức 2
6C	l	sinh(OPTN 1 1
6D	m	cosh(OPTN 1 2
6E	n	tanh(OPTN 1 3
6F	o	sinh ⁻¹ (OPTN 1 4
70	p	cosh ⁻¹ (OPTN 1 5
71	q	tanh ⁻¹ (OPTN 1 6
72	r	e^(SHIFT ln
73	s	10^(SHIFT log ₁₀
74	t	√(√
75	u	ln(ln
76	v	³ √(SHIFT √
77	w	sin	sin
78	x	cos	cos
79	y	tan	tan

Công thức 2 (Hex)	Kí tự	Kí tự CASIO	Công thức 1
7A	z	$\sin^{-1}(\$	$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{sin}}$

Tiếng Việt (công thức 3):

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ä	Å	Ê	É	Ë	È	Ë	Ê	Ë	Ö
2	Ö	Û	Ü	Ô	Õ	Ó	Ô	Õ	Ì	Ò	Ó	Ì	Û	Ü	Ý	
3	Õ	á	à	ã	ä	å	ä	å	ë	é	ë	è	ë	ê	ë	ö
4	ö	û	ü	õ	õ	ó	õ	õ	ì	ù	ú	ù	ù	ó	ó	ü
5	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ä	Å	È	É	Ê	È	Ì	Í	Ï	ÿ
6	Đ	ư	ò	ó	ô	ạ	ỳ	ừ	ừ	Ừ	Ứ	ỹ	ỵ	Ý	õ	ư
7	à	á	â	ã	ä	å	ä	å	è	é	ê	è	ì	í	ï	ı
8	đ	ư	ò	ó	ô	õ	ỏ	ọ	ụ	ù	ú	ủ	ù	ý	ợ	ừ
9	À	Ä	Å	ÿ	ÿ	ÿ										

(cột trước hàng) à: F470

IV. Bài tập

Gó 5 từ/câu tùy chọn.

Bài 15. Spell 2-4 dòng tiếng Việt

Bài 16 dễ hơn bài này, có thể học trước.

I. Công thức

Bước 1. Tràn cơ bản.

Bước 2. Gán hex.

x:

A=1. 00 00 **FB** 01 ___ ___x10:

B=1. ___ ___ ___ ___ ___ ___x10:

C=1. ___ ___ ___ ___ ___ ___x10:

Phần là ô cấm chữ hex (A-F). Để tránh điều này ta gõ tạm 20 rồi xóa sau. Phải có 62 19 23 ở cuối.

VD: /mẹ/mày/siêu/Béo/

/Bố/mày/siêu/gay/

Ta cần lấy: ẹ à ê é ố à ê g a

x:

A=1. 00 00 **FB** 01 **F4** **39** **F4**x10**70**:

B=1. **F4** **7A** **F4** **79** **F4** **3F** **F4**x10**70**:

C=1. F4 7A 67 61 62 19 23

Bước 3. 1/2 Tràn cơ bản.

Bước 4. 160an, rồi bấm .

Bước 5. Tràn cơ bản.

Bước 6. Gán biến lỗi:

123456789:

@=A:

@=B:

@=C

Nếu không có biến nào thì có thể bỏ đi biến đó. @ tương ứng với biến nào đã có ở bài 11.

Lưu ý: Phải bấm lên 2-3 lần. Nếu không được thì nghĩa là đã làm sai.

Bước 7. Xoá byte thừa

Xoá byte thừa như bài 14. Lưu ý là chỉ xoá 1., đến bước sau xoá 20. Số 23 sẽ không tồn tại vì được dùng để kết thúc hex.

Xoá xong:

     ()X23

Bước 8. Tràn cơ bản.

Bước 9. 160an.

Bước 10. Xử lí chữ:

Sau khi xong 160an, bấm \triangleleft và làm như này:

\triangleleft hết cỡ, $\triangleright\triangleright\text{DEL}$ rồi đến trước Q(.

$\text{SHIFT } 8 \ 1 \ (\leftarrow) \ \text{SHIFT } 7 \ 3 \ (\leftarrow) \ \text{SHIFT } 8 \ 1 \ (\leftarrow) \ (40 \ \text{số}) \ \text{CALC } \text{AC} \ \triangleright$

Đến trước Q(, bấm số đến hết, $\triangleright\triangleright\text{DEL}$

Đến trước cụm m>n mile đầu tiên.

$9 \ \text{DEL} \ \triangleright \ 9 \ \text{DEL} \ \triangleright \ 9 \ \text{DEL} \ \text{AC} \ \triangleright$

Đến trước Q(, xoá hết số rồi $\text{CALC } \text{AC} \ \triangleright$.

Đến trước cụm @D@, ta ở trước cụm 62 19 23 trong hex. Xoá 20 rồi \triangleleft hết cỡ.

Bước 11. Xuất chữ.

Nhập như spell 1 line, nối tiếp nhau.

Sau đó nhập N số trước @D@.

$N = 94 - 2(\text{kí tự tiếng Việt}) - 2(\text{cách}) -$
 (kí tự ASCII)

Từ VD: /mẹ/mày/siêu/Béo//Bố/mày/siêu/gay/

Số chữ cái TV: ẹ à ê é ố à ê = 7

Số dấu cách: 10

Số chữ cái TA: mmysiubobmysiugay = 17

$94 - 2(10) - 2(7) - 17 = 43$

34 Logies of Everything

Nhập vào 43 số bất kì.

Trước @D@:

2 dòng:

ALPHA **CALC** **▶** **2** **SHIFT** **8** **1** **⋮** **2** **☰** **▶** **2** **1** **ALPHA** **CALC** **▶** **2** **1** **ALPHA** **x10^x**
2 (=@2pc▶km2┘D21=@21e2)

3 dòng:

=@2km▶mile1┘D21=@2Ran#2┘D21=@2J▶cal2

4 dòng:

=@2in▶cm2┘D21=@2pc▶km2┘D21=@21e1┘D21=@2111

Trước Q(:

Lấy F: **▶** **▶** **SHIFT** **7** **3** **x²** **◀** **9** **DEL** **DEL**

DEL **▶** **2** **x** **CALC** **☰**

II. Bài tập

Spell 5 từ/câu/... tùy chọn.

Bài 16. Spell 1 line font nhỏ tiếng Anh

Lưu ý: không thể thêm tiếng Việt vì sẽ lỗi kí tự.

I. Phong chữ nhỏ

Bước 1. Tràn cơ bản.

Bước 2. 100an + bấm **ON**.

Bước 3. Vào MathI/O, tràn cơ bản rồi:

SHIFT **□** **SHIFT** **□** **◀** **◀** **DEL** (**◀**)**×6** **SHIFT** **8** **1** **(→)** **◀** **◀** (**DEL**)**×5** **≡** **◀**
(**SHIFT** **□**)**×48** **≡** **AC** **SHIFT** **MENU** **1** **3**

II. Spell

Ta làm y như spell 1 line tiếng Việt.

Lưu ý: dấu cách là 20. Thêm **FD FD** vào đầu hex sau 1. 00 00, ở cuối thêm 23 thay cho **3C 23**.

Cần có chính xác 32 kí tự.

Sau khi nhập xong hết chữ:

nlbf<32 kí tự><34 số>

Đặt con trỏ trước nlbf và làm như sau:

Lấy EC:

SHIFT **7** **3** **9** **◀** **9** **DEL** **◀** **▶** **SHIFT** **7** **3** **⋮** **◀** **9** **DEL** **◀** **▶** **DEL**
x² **▶** **2** **1** **SHIFT** **x²** **▶** **2** **x** **CALC** **≡**

(ở đây, phần điều khiển nằm ở đầu.)

III. Bài tập

Spell 5 từ/câu/... tùy chọn.

Bài 17. Một số phần điều khiển thú vị

Ta đã học đến Abs(C2x (1 line);

=@2pc ▶ km2 ⌋ D21 = @21e2Q(F2x (2 line);...

Trong bài này, bạn sẽ được học một số công thức thú vị khác. Công thức giống spell 1 line nhưng sẽ có hex và phần điều khiển

I. Chữ ở góc dưới phải

Hex: Thay 3C 23 với 0A 62 3F 23.

Phần điều khiển: Sau khi có <17 kí tự>@Q(F, đặt con trỏ trước Q(và làm như sau:

(nhập N số như spell 1 line)

ở đây có 2 trò:

1. Xuất bình thường:

2. Tính ra chữ:

( )x3 ()x3

ở đây gõ bất cứ phép tính,... và khi bấm = sẽ ra chữ đấy.

Áp dụng được với

spell 1 line thường.

II. Màn hình CASIO lỗi

Hex: Thay **3C 23** với **0A 3D 3D F9 9E __ 23**.

__ là một số từ 60 - 75. Mỗi số cho kết quả khác nhau.

64: SIOCA

Phần điều khiển: Sau khi có

<17 kí tự>**@DD**

__**F**

Đặt con trỏ trước @ và làm như sau:

(nhập N số như spell 1 line)

ALPHA **CALC** **▶** **2** **1** **1** **1** **☰** **▶** **2** **1** **OPTN** **2** **2** **▶** **2** **1** **▶** **0** **✕** **In**
▶ **CALC** **☰**

III. Logo với sọc

Làm xong bước gõ chữ rồi trước @ làm:

(4 số)

ALPHA **CALC** **▶** **2** **1** **1** **1** **☰** **▶** **2** **1** **OPTN** **2** **2** **▶** **2** **1** **▶** **0** **✕** **In**
▶ **CALC** **☰**

IV. Bài tập

Spell 5 thứ tùy chọn (tự chọn trò của bài này).

Bài 18. Hackstring

Hackstring là một thành phần khá nâng cao.

I. Tác dụng

Hackstring dùng để điều khiển một số lệnh.

1. Lưu chữ: sẽ học trong bài sau.
2. Chức năng: điều khiển máy tính.

II. Vị trí

Hackstring có thể đứng một mình hoặc ở dạng `<hackstring>:<chữ>`

III. Bài tập

- 18.1. Nêu các chức năng của hacksring.

Bài 19. Spell 1 line bôi đen

Trong bài này sẽ có 2 công thức cho 2 cách hiển thị khác nhau:

Công thức 1	Công thức 2
-------------	-------------



I. Công thức

Bước 1. Tràn cơ bản

Bước 2. Gán 2 hex:

Hex chữ: ở đầu có **EA D1 A2 1F**, ở cuối có **23**.

Hackstring cuối:

Công thức 1	Công thức 2
x:	x:
D=1.0000D104D2030E _{x10} 20	D=1.0000D104D203EA _{x10} 20
E=1.EA6D3C23	E=1.3D623F23
Lấy hex: DDEADC (7)	Lấy hex: DDEADF (6)
Xoá byte thừa:	Xoá byte thừa:
(◀)×5 (DEL)×3 ◀ kích	(◀)×4 (DEL)×3 ◀ kích

Bước 3. 114an

Bước 4. 1/2 Tràn cơ bản

Bước 5. Gán biến lỗi:

12345678x:@=A:@=B:@=C

(không có biến nào thì bỏ qua)

Bước 6. Lưu chữ

Gõ chữ sau cụm @▶txnor@@ và thêm : sau cụm đó. Đi sang trái kịch và:

(48 số)

OPTN 2 2 SHIFT COS 1 0 0 ▶ ▢ ▶ 0 0 ▶ x² ▢ OPTN 3 3 0 0
√ ▶ 2 0 0 0 3

▢ AC

Bước 7. 1/2 Tràn cơ bản

Bước 8. Biến lỗi:

12345678x:@=D:@=E

(@ của A gán D, @ của B gán E)

Bước 8. Xuất chữ

Công thức 1	Công thức 2
Sang trái kịch và: (48 số)	Sang trái kịch và: (48 số)
4 SHIFT COS 1 X 8 ▶ ▶ SHIFT x10 ^y ▶ ▶ 2 X 4 SHIFT COS 1 X ▶	4 SHIFT COS 1 0 8 ▶ ▶ 0 ▶ ▶ 2 0 4 SHIFT COS 1 0 0 ALPHA

