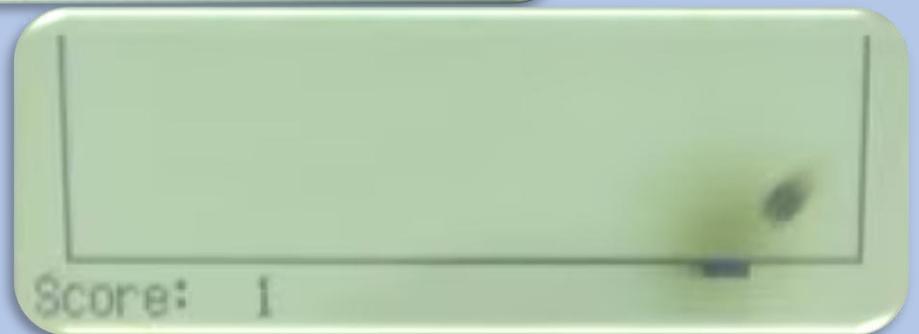
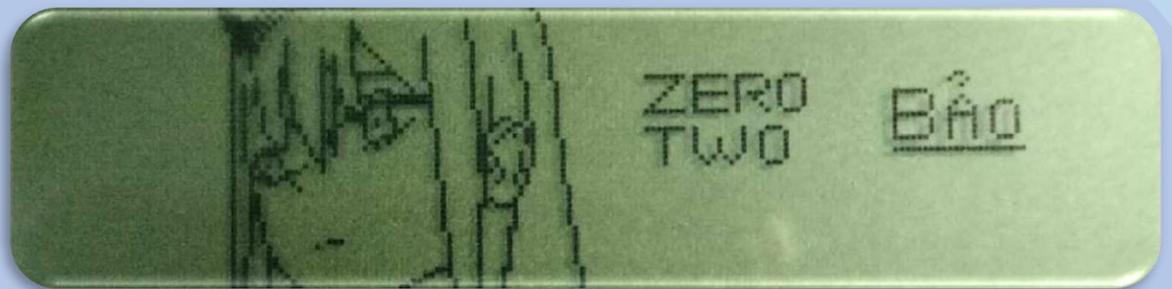


TAI LIÊU HƯỚNG DẪN
MOD CASIO 580VN X
TỪ CÓN SỐ 0

TẬP 1



BIÊN SOẠN: hyumodcasio

hyumodcasio

LỜI NÓI ĐẦU

Casio, một công cụ hỗ trợ người dùng trong học tập và công việc. Nhưng đối với những người thích tìm tòi và khám phá, bằng cách khai thác lỗ hổng, họ đã tìm ra thú vui mới. MOD CASIO, một cách giải tỏa căng thẳng, một thú vui bổ ích sau những giờ làm việc căng thẳng.

Tài liệu này không phải để dạy máy thứ sách vở. Đây là hướng dẫn **MOD máy Casio từ con số 0 (tập 1)**, từ lúc chưa biết gì về chiếc máy tính cầm tay của các bạn, đến lúc bạn có thể khóa máy (brick); ma trận (matrix), viết chữ hiển thị trên màn hình (spell);... thậm chí là chơi xếp gạch trên đấy!

Việc Mod casio chỉ dựa vào tầm 70% vào quyền tài liệu này, còn lại là do kĩ năng, sự tìm tòi, sự khám phá của các bạn. Cuốn này giúp bạn hiểu bản chất, không phải là học vẹt, không hiểu được nghĩa, chỉ mò từng nút để làm ra thành quả.

Thông tin trong sách lấy từ nhiều nguồn khác nhau mà có thể tôi chưa credit hết, có thì mong mọi người bỏ qua!

Khi sử dụng quyền sách này bạn cần lưu ý:

1. Đọc kỹ lưu ý trước khi phá. Mỗi thao tác nhấn nút đều có thể ảnh hưởng đến thành quả. Đừng “bấm cho vui”, rồi ngồi khóc vì không nhớ tôi đã dặn bạn điều gì.

2. Mỗi kiến thức là một lần thuộc bài. Những thứ căn giữa, bôi đậm là một kiến thức, làm nền tảng cho những bài sau.

3. Nghiêm cấm bán file nhằm lấy lợi dưới mọi hình thức.

Chúc các bạn tốt nghiệp thật sớm!

1. KIẾN THỨC CẦN NHỚ

Basic overflow dạng không cần vào mode (dạng 1)

B1. Reset all: **SHIFT** **9** **3** **=** **=**;

B2. Vào Basic overflow:

⌫ **ALPHA** **CALC** **ALPHA** **(←)** **ALPHA** **(←)** **SHIFT** **8** **1** **2** **SHIFT** **CALC** **▼** **x10²¹** **9** **9** **=**
▼ **=** **AC** **◀**.

(Sau khi **=** **AC** hiện **AC BREAK** là đúng, không thì **AC** và làm lại).

2. TIẾN HÀNH

a/ Khóa máy thường (Easy brick)

B1. Basic overflow dạng 1;

B2. Lấy và lưu kí tự đô la (\$) vào một biến:

SHIFT **◻** **SHIFT** **◻** **◀** **◀** **DEL** **▶** **▶** **▶** **◀** **SHIFT** **8** **▼** **2** **8** **▶** **DEL** **DEL** **DEL**
DEL **DEL** **▶** **SHIFT** **8** **▼** **2** **8** **◀** **9** **DEL** **◀** **DEL** **▶** **☰** **▶** **▶** **x²** **=** **◀** **DEL**
DEL **DEL** **DEL** **STO** **(←)** **ON**;

B3. Vào chế độ Ratio (Tỉ lệ thức) dạng **A:B=X:D** và xuất biến:

MENU **x²** **1** **ALPHA** **(←)** **=** **ON**.

*CÁCH MỞ

Giữ đồng thời ba nút **SHIFT** **7** **ON** và nhấn **9** **ON**.

b/ Khóa máy vĩnh viễn (Hard brick)

B1. Basic overflow dạng 1;

B2. Làm bug để khóa: **log_□** **x[□]** **DEL** **DEL** **DEL** **DEL** **DEL**.

***KHÔNG CÓ CÁCH NÀO MỞ TRỪ KHI THÁO PIN.**

3. VẬN DỤNG:

Bài 1. Hãy nêu khái niệm Basic Overflow dạng 1.

Bài 2. Hãy khóa máy thường (easy brick).

1. TIẾN HÀNH

a/ Ma trận thường

B1.Basic overflow dạng 1;

B2.Lấy bộ công cụ ma trận:

Trong các ô của tích phân () thì ta có thể lấy:

Tên ma trận	Ô trên	Ô giữa	Ô dưới
Chớp màn hình	69	69	69

Sau khi làm: di chuyển con trỏ lên phần tử số của phân số rồi  .

a/ Ma trận khóa máy

Thật ra, bước 1 và 2 giống như **ma trận thường**, chỉ có điều là do nhân phẩm, may mắn thì không sao, xui thì máy sẽ bị khóa.

2. VẬN DỤNG:

Hãy tự tạo một ma trận.

1. TÁC DỤNG

Mode 68 giúp lưu lại kết quả sau khi bấm **ON** hoặc **SHIFT AC**.

2. KIẾN THỨC CẦN NHỚ

a. Basic overflow cần vào mode (dạng 2)

B1. Vào chế độ **Line/Line0**: **SHIFT MENU 1 3**

x **ALPHA** **CALC** **SHIFT** **x** **x** **SHIFT** **)** **9** **SHIFT** **)** **9** **9** **9** **CALC** **=** **AC** **◀** **DEL**
DEL **CALC** **=** **◀**

Nếu hiện như này thì đúng:

$$x = \Sigma(x, 9, 9)$$

(Sau khi basic overflow 1 lần, các lần tiếp theo không cần nhập các nút màu đỏ).

b. Khái niệm $\langle x \rangle an$

Trong tiêu đề, $x \in \{100; 124; 160; \dots\}$. Trong các bài sau ta sẽ sử dụng.

SHIFT **◦** **SHIFT** **◦** **◀** **◀** **DEL** **▼** **SHIFT** **8** **▼** **2** **6** **◀** **◀** **▶** **9** **DEL** **◀** **)**
+ $\langle x-10$ số bất kì (với x khác 100) \rangle .

Đối với $100an$, chúng ta nhập 100 số bất kì vào bởi thực chất nó là $110an$ mà chúng ta gọi $100an$ cho chẵn. **Ví dụ:** $124an = \langle$ nhập 114 số $\rangle an$.

c. Lấy kí tự @;A;B;C;D;E;F

Sau khi vào basic overflow dạng 2, chúng ta lấy các kí tự như sau:

Biến @	Cách lấy
@(Thế biến A)	SHIFT 7 4 8
@(Thế biến B)	SHIFT 7 4 9
@(Thế biến C)	SHIFT 7 1 4

Kí tự in đậm	Cách lấy
A	SHIFT 7 3 7
B	SHIFT 7 3 8
C	SHIFT 7 3 9
D	SHIFT 7 3 (←)

hyumodcasio

Bài 2. Nếu muốn lấy 124 an thì ta làm gì?

Bài 3. Hãy vào MODE 68.

BÀI TẬP CUỐI PHẦN I

Câu 1. Hãy nêu các bước để thoát khóa máy thường (Easy brick)?

- A. **SHIFT** **7** **ON**, **9** **ON**. B. **SHIFT** **7** **ON**, **8** **ON**.
C. **SHIFT** **8** **ON**, **9** **ON**. D. **SHIFT** **7** **ON**, **7** **ON**.

Câu 2. Kí tự in đậm E ta nhấn những nút nào?

- A. **SHIFT** **7** **3** **(←)**. B. **SHIFT** **7** **3** **9**.
C. **SHIFT** **7** **3** **8**. D. **SHIFT** **7** **3** **“”**.

Câu 3. Lấy 160an thì nhập bao nhiêu chữ số?

- A. 110. B. 150. C. 140. D. 100.

Câu 4. Chức năng nào sau đây không thuộc về mode 68?

- A. Lưu kết quả sau khi ấn ON.
B. Lưu kết quả sau khi tắt máy rồi mở lại.
C. Xóa bộ nhớ cũ.
D. Khi reset all (**SHIFT** **9** **3** **≡** **≡**), chức năng sẽ mất.

1. HEX

Hex là hệ đếm cơ số 16, thường dùng để biểu diễn dữ liệu nhị phân (các byte) dưới dạng dễ đọc, ví dụ: 69, AB, 36. Một số Hex của một số chữ số ở cuối sách.

2. TIẾN HÀNH

B1. Reset all và basic overflow dạng 2;

B2. Lấy các kí tự:

Khung kí tự bắt buộc:

X:
 A = 1 . 0 0 0 0 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 x10 █ _ :
 B = 1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 █ 3 C 2 3

CALC █ █ █ █ █
Nếu không đủ nữa thì thêm biến C:

X:
 A = 1 . 0 0 0 0 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 x10 █ _ :
 B = 1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 x10 █ _ :
 C = 1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 █ 3 C 2 3

CALC █ █ █ █ █
Note: Các ô màu vàng có thể bỏ nếu không cần thiết.
 Các ô highlight xanh KHÔNG ĐƯỢC để kí tự **F** vào.
F 4 _ _ sẽ bị tách nếu gặp x10 (ví dụ: **F** 4 x10 3 6).

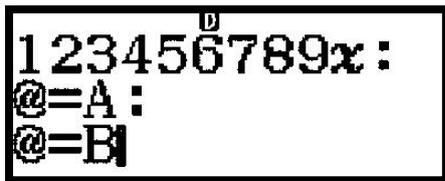
B3. Vào 100an;

B4. Basic overflow;

B5. Thế biến;

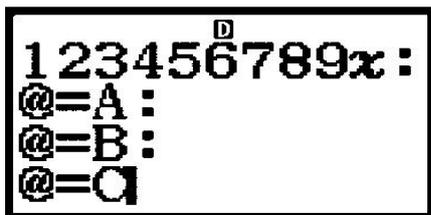
Nếu lúc đầu bạn chỉ lấy 2 biến A và B (không phải kí tự in đậm) thì:

hyumodcasio



Sau đó **CALC** **=** **=** **=** **▲**.

Nếu lúc đầu bạn lấy cả 3 biến A, B và C thì:



sau đó **CALC** **=** **=** **=** **=** **▲**.

B6. Xóa byte

Ví dụ:

A = 1 . 0 0 0 0 **2 0** F 4 3 A 6 3 F

4 x10 6 1:

B = 1 . 6 1 2 9 3 C 2 3

Bytes ta cần xóa là: 2 0

Chúng ta tiến hành:



- Sau khi **▲** chúng ta sẽ **◀** **◀** để qua 3 C 2 3.
- Mỗi byte không xóa (62,87,...,F43A,F328,...) chúng ta sẽ **◀**
- 1 .** Là 2 bytes nên ta **DEL DEL** (tức là 2 bytes 01 01).
- Sau khi **DEL DEL** để xóa **1 .**, con trỏ sẽ nằm ở **ALPHA** **↵** (tức là **⋮**).
- Chúng ta không xóa 1.0000.
- Sau khi xóa xong, đưa con trỏ chuột về bên trái hết cỡ. (tức là **◀** hết cỡ).

B7. Lấy các kí tự chưa lấy bằng hex.

(Dấu cách là **SHIFT** **8** **3** **4**)

B8. Nhập số còn thiếu

-**Công thức 1:** Số còn thiếu= c.

-**Công thức 2:** Số còn thiếu= $34-2a-2b-c$.

(Với a là số chữ có dấu(Á,à,Đ,đ,Ú,...),b là số dấu cách,c là số chữ cái thường(a,b,1,2,...)).

Số còn thiếu ra bao nhiêu nghĩa là nhập <x> số bất kì.

B9. Xuất bản



1. KIẾN THỨC CẦN NHỚ

Chọn số an

Ta có 110an = 34 bytes (tức viết được 34 chữ)

124an = 34 + 14 = 48 bytes;
 160an = 34 + 60 = 94 bytes;
 164an = 34 + 64 = 98 bytes;
 ... sẽ phụ thuộc vào số bytes mà bạn cần viết.
 Sau khi lấy xong an, ấn **CALC** **≡** **ON**.

Mẫu: **HyuulsAHandSomeManWhoMadeIt**

Câu này chỉ cần dùng 34 bytes nên ta có thể dùng 110an hoặc tối đa là 124an. Nó chỉ thay đổi ở lúc cuối để thành 2, 3 hoặc 4 lines.

2. TIẾN HÀNH

Khung kí tự bắt buộc:

```

X:
A = 1 . 0 0 0 0 F B 0 1 _ _ ■ _ _
  x10 ■ _ :
B = 1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ ■ _ _
  x10 ■ _ :
C = 1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ 6 2
  1 9 2 3
    
```

CALC **≡** **≡** **≡** **≡**

Note: Các ô màu vàng có thể bỏ nếu không cần thiết.
 Biến B không thể bị thay đổi, vì vậy hãy thêm byte 20 hoặc các byte khác để lúc cuối xóa sau.

Các ô highlight xanh KHÔNG ĐƯỢC để kí tự **F** vào.
F 4 _ _ sẽ bị tách nếu gặp x10(ví dụ: **F** 4 **x10** 3 6).

- B1.** Reset all và basic overflow dạng 2;
- B2.** Lấy các kí tự;
- B3.** Vào an theo số an đã chọn;

hyumodcasio

B4. \blacktriangle đến khi thấy $Q(\square)$;

B5. Xóa bytes;

B6. CALC AC \blacktriangleright ;

B7. ALPHA S+D , sau đó = 23 lần;

B8. Vào an theo số an đã chọn, sau đó CALC = \blacktriangle rồi \blacktriangleleft hết cỡ;

B9. \blacktriangleright \blacktriangleright DEL ;

B10. Ra trước $Q(\square)$, rồi nhập SHIFT 8 1 \leftarrow SHIFT 7 3 \leftarrow

SHIFT 8 1 \leftarrow ;

B11. Nhập 40 số;

B12. CALC AC \blacktriangleright ;

B13. Ra trước $Q(\square)$ và spam đến khi kẹt rồi \blacktriangleright \blacktriangleright DEL ;

B14. Ra trước $m\blacktriangleright n \text{ mile} \lambda c p m\blacktriangleright n \text{ mile}$; sau đó

DEL 9 DEL \blacktriangleright 9 DEL \blacktriangleright 9 DEL . Ra trước ALPHA và DEL hết số;

B15. CALC = AC ;

B16. Ra trước @ đầu tiên, rồi lấy kí tự bằng cách nhập số còn thiếu

Số còn thiếu = số byte - 2a - 2b - c;

Trong đó, a là số chữ tiếng Việt, b là số dấu cách, c là chữ cái thường;

B17. Xuất bản:

2 lines: $=@2pc\blacktriangleright km2 _D21=@21e2$;

B18. \blacktriangleright \blacktriangleright SHIFT 7 3 \times^1 \blacktriangleleft 9 DEL DEL DEL \blacktriangleright 2 \times CALC = .

(Ytb: Chung TN)

SPELL 1-2-3-4 LINE(S)

B. . . MỘT SỐ BÀI TẬP HỖ TRỢ SPELL 2-3-4 LINES

1. GÁN HEX

Yêu cầu: lấy hex chữ bằng cách bỏ những chữ có thể lấy bằng hex (nghĩa là không bắt buộc lấy bằng hex).

*Viết các biến A, B (hoặc C) mà bỏ các chữ không bắt buộc lấy bằng hex và phần xóa bytes.

a/ `//////////
//casio/580vn/x//
///rất/tuyệt////
//////////`

b/ `/Tôi/là/con/kiến/
Trongthủđộvội vàng
1000/năm/văn/hiến
1000/năm/yêu/nàng`

2. XÓA BYTES

Yêu cầu: Xóa đúng byte(s) không cần thiết. Hiểu được các bytes cần phải xóa.

*Viết công thức để xóa bytes :

a/ `A=1. 0000FB0152F4 x1061 :`
`B=1. 542162F43253 x1061 :`
`C=1. 621923`

Yêu cầu: xóa byte 52.

b/ `A=1. 0000FB011244 x1051 :`
`B=1. F43222F432F4 x1061 :`
`C=1. 621923`

Yêu cầu: xóa byte 22.

BÀI TẬP CUỐI PHẦN II

Câu 1. Xóa bytes bằng nút ấn nào?

- A. . B. .
- C. . D. .

Câu 2. Số còn thiếu được tính theo công thức nào sau đây?

- B. số byte- $a-b-c$. B. số byte+ $2a+2b+c$.
- C. số byte- $2a-b-2c$. D. số byte- $2a-2b-c$.

Câu 3. 34 bytes thì lấy bao nhiêu an?

- A. 110an. B. 164an. C. 114an. D. 124an.

Câu 4. Dấu cách lấy bằng phím nhấn nào?

- A.    .
- B.    .
- C.    .
- D.     .

Bài

MỘT SỐ KÍ TỰ

I. HEX CỦA KÍ TỰ TIẾNG VIỆT

F4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	Ạ	Ắ	Ằ	Ẳ	Ẵ	Ẳ	Ẳ	Ậ	Ễ	Ệ	Ế	Ề	Ể	Ễ	Ệ	Ỡ
2	Ồ	Ổ	Ỗ	Ộ	Ợ	Ớ	Ờ	Ở	Ị	Ỏ	Ọ	Ỉ	Ủ	Ữ	Ự	Ỡ
3	Ỗ	ắ	ằ	ặ	ấ	ầ	ẫ	ậ	ễ	ệ	ế	ề	ể	ễ	ệ	ố
4	ồ	ổ	ỗ	ỡ	ơ	ớ	ờ	ở	ị	ỏ	ọ	ỉ	ủ	ữ	ự	ớ
5	À	Á	Â	Ã	Ả	Ằ	Ằ	Ậ	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Ï	Ỡ
6	Đ	Ứ	Ò	Ó	Ô	Ọ	Ỡ	Ừ	Ử	Ù	Ú	Ỡ	Ỡ	Ỡ	Ỡ	Ỡ
7	à	á	â	ã	ả	ằ	ẫ	ậ	è	é	ê	ë	ì	í	ï	ỳ
8	đ	ứ	ò	ó	ô	ồ	ở	ọ	ụ	ù	ú	ũ	ủ	ý	ợ	ữ
9	Ằ	Ằ	Ằ	Ỡ	Ỡ	Ỡ										

Ví dụ: F412 là Ỡ.

II. HEX CỦA KÍ TỰ TIẾNG ANH

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	x	y	z	...	▲	▼	►	-	\$	<	&	£	τ	t	h	5
2		!	"	#	x	%	÷	'	()	•	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	:	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[□]	^	_
6	-	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	†
8	i	e	x	10	∞	°	r	z	<	¯	¯	×	ÿ	→	Π	⇒
9	x	10	10	┘	≤	≠	≥	⇓	√	f	A	B	C	n	►	◄
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-1	x	10	<	>	±
B	0	1	2	-1	F	N	P	μ	A	B	C	D	E	F	P	▷
C	Σ	α	γ	ε	θ	λ	μ	π	σ	φ	l	h	■	□	z	-
D	f	p	n	μ	m	k	M	G	T	P	E	F	p	e	J	K
E	τ	u	9	A	m	I	4	■	■	L	9	†	n		■	■

hyumodcasio

Ví dụ: 67 là v.

III. MỘT SỐ PHÍM ÁN VÀ HEX CỦA MỘT SỐ KÍ TỰ TIẾNG ANH

Hex	Char	Token	Công thức 1 (Không cần chuyển đổi)	Công thức 2 (Cần phải chuyển đổi)
61	a	P(
62	b	Q(
63	c	R(
64	d	Not(
65	e	Neg(
66	f	Conjg(
67	g	Arg(
68	h	Abs( 	
69	i	Rnd( 	
6A	j	Det(
6B	k	Trn(
6C	i	sinh(  	
6D	m	cosh(  	
6E	n	tanh(  	
70	p	$\cosh^{-1}($	  	
71	q	$\tanh^{-1}($	  	
72	r	$e^{\wedge}($	 	
73	s	$10^{\wedge}($	 	
74	t	$\sqrt{($		

hyumodcasio

75	u	$\ln()$		
76	v	$\sqrt[3]{}$	 	
77	w	$\sin()$		
78	x	$\cos()$		
79	y	$\tan()$		
7A	z	\sin^{-1}	 	

Công thức 1

(**Ko cần chuyển đổi**) là công thức có thể nhập bằng phím ấn.

Những cái không có thì phải nhập bằng hex.