

# CASIO



Cre:Youtube

TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN  
MOD CASIO FX 580VN X  
Từ con số 0

Tập

1

Biên soạn: hyumodcasio

## MỤC LỤC

### Nội dung

MỤC LỤC.....	1
PHẦN I. NHỮNG KIẾN THỨC CƠ BẢN.....	3
BÀI 1. KHÓA MÁY.....	3
BÀI 2. MA TRẬN.....	4
BÀI 3. MODE 68 .....	5
BÀI 4A. SPELL 1 LINE.....	7
PHẦN II. SPELL 1,2,3,4 LINE(S) .....	7
BÀI 4A. SPELL 1 LINE.....	7
BÀI 4B. MỘT SỐ BÀI TẬP HỖ TRỢ SPELL 1 LINE.....	9
BÀI 5A. SPELL 2-3-4 LINES.....	10
BÀI 5B. MỘT SỐ BÀI TẬP HỖ TRỢ SPELL 2-3-4 LINES .....	12
MỘT SỐ HEX CỦA CÁC CHỮ, SỐ, .....	13

## 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 đây!

Việc Mod casio chỉ dựa vào tầm 70% vào quyền tài liệu này, còn lại là do kỹ 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 ngòì khóc vì không nhớ tôi đã dặn bạn điều gì.

2. Mỗi kiến thức là một lần thuộc bài. Những thứ căn giữa, bồi 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!

## PHẦN I. NHỮNG KIẾN THỨC CƠ BẢN

### BÀI 1. KHÓA MÁY

#### 1. KIẾN THỨC CẦN NHỚ

Basic overflow dạng không cần vào mode (dạng 1)

**B1.**Reset all:  $\text{SHIFT}$   $\text{9}$   $\text{3}$   $\text{=}$   $\text{=}$

**B2.**Vào Basic overflow:

$\text{x}$   $\text{ALPHA}$   $\text{CALC}$   $\text{ALPHA}$   $\text{(-)}$   $\text{ALPHA}$   $\text{(-)}$   $\text{SHIFT}$   $\text{8}$   $\text{1}$   $\text{2}$   $\text{SHIFT}$   $\text{CALC}$   $\text{v}$   $\text{x10}^x$   $\text{9}$   $\text{9}$   $\text{=}$   
 $\text{v}$   $\text{=}$   $\text{AC}$   $\text{v}$

(Sau khi  $\text{=}$   $\text{AC}$  hiện **AC BREAK** là đúng, không thì  $\text{AC}$  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:

$\text{SHIFT}$   $\text{.}$   $\text{SHIFT}$   $\text{.}$   $\text{v}$   $\text{v}$   $\text{DEL}$   $\text{v}$   $\text{v}$   $\text{v}$   $\text{v}$   $\text{SHIFT}$   $\text{8}$   $\text{v}$   $\text{2}$   $\text{8}$   $\text{v}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   
 $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{v}$   $\text{SHIFT}$   $\text{8}$   $\text{v}$   $\text{2}$   $\text{8}$   $\text{v}$   $\text{9}$   $\text{DEL}$   $\text{v}$   $\text{DEL}$   $\text{v}$   $\text{v}$   $\text{x}^2$   $\text{=}$   $\text{v}$   $\text{DEL}$   
 $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{STO}$   $\text{(-)}$   $\text{ON}$

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

$\text{MENU}$   $\text{x}^y$   $\text{1}$   $\text{ALPHA}$   $\text{(-)}$   $\text{=}$   $\text{ON}$

#### \*CÁCH MỞ

Giữ đồng thời ba nút  $\text{SHIFT}$   $\text{7}$   $\text{ON}$  và nhấn  $\text{9}$   $\text{ON}$ .

b/ Khóa máy vĩnh viễn (Hard brick)

**B1.**Basic overflow dạng 1

**B2.**Làm bug để khóa:

$\text{log}_x$   $\text{x}^y$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$   $\text{DEL}$

**\*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).

## BÀI 2. MA TRẬN

### 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 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.

**BÀI 3. MODE 68**

**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 **LineI/Line0**:

**SHIFT MENU 1 3**

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

Nếu hiện như này thì đúng:

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

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

**b. Khái niệm <x>an**

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

*\*CÁCH VÀO <x>an*

**B1.** Basic overflow dạng 2

**B2.** Vào <x>an

**SHIFT ◦ SHIFT ◦ ◀ ◀ DEL ▼ SHIFT 8 ▼ 2 6 ◀ ◀ ▶ 9 DEL ◀**  
**◻ + <x-10 số bất kì (với x khác 100)>**

Đối với 100an, chúng ta nhập 100 số bất kì vào bởi thực chất nó là 110an mà chúng ta gọi 100an cho chắc.

**Ví dụ:** 124an = <nhập 114 số>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:

Kí tự in đậm	Cách lấy
<b>A</b>	<b>SHIFT 7 3 7</b>
<b>B</b>	<b>SHIFT 7 3 8</b>
<b>C</b>	<b>SHIFT 7 3 9</b>
<b>D</b>	<b>SHIFT 7 3 (-)</b>
<b>E</b>	<b>SHIFT 7 3 ‘’</b>
<b>F</b>	<b>SHIFT 7 3 x'</b>

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

**Cách lấy:**

**SHIFT** **◻** <Lấy kí tự in đậm/biên @ bao nhiêu lần thì **◀** **9** **DEL** bấy nhiêu lần> **DEL** Khi tới đây các bạn sẽ dùng các nút số và mũi tên để duy chuyển tới nơi cần nhập.

Ví dụ:

**SHIFT** **◻** **SHIFT** **7** **4** **8** **SHIFT** **7** **3** **7** **SHIFT** **7** **4** **9** **SHIFT** **7** **3** **9** **◀** **9**  
**DEL** **◀** **9** **DEL** **◀** **9** **DEL** **◀** **9** **DEL** **DEL**

**3. TIẾN HÀNH**

- B1. Basic overflow dạng 2
- B2. Vào 100an (hay 110an)
- B3. Basic overflow dạng 2
- B4. Lấy các kí tự @F (với @ thế biến A)

**X:**  
**@=1000062F33023**

**CALC** **=** **=** **▲**

**B5. Hex editing**



**Note:** **::** **ALPHA** **∫**  
**=** **ALPHA** **CALC**  
**cos<sup>-1</sup>(** **:** **SHIFT** **COS**  
**k** **:** **OPTN** **2** **6**  
**◻** **:** **◻**  
**n** **:** **OPTN** **3** **3**

Đưa con trỏ về trước **Q(** và nhập  
<35 số bất kì> **cos<sup>-1</sup>(10k012<sup>n</sup>n10**

**▶** **▶** <4 số bất kì> **=** **ON**

**B6. Test**

**6** **X** **4** **=** **ON**

**Credit ảnh:** Meowice

**4. VẬN DỤNG:**

- Bài 1. Chức năng của MODE 68 là gì?
- Bài 2. Nếu muốn lấy 160an thì ta làm gì?
- Bài 3. Hãy vào MODE 68.

## PHẦN II. SPELL 1,2,3,4 LINE(S)

### BÀI 4A. SPELL 1 LINE

#### 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

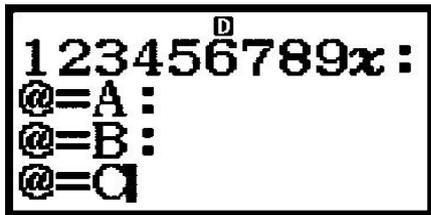
Nếu lúc đầu bạn chỉ lấy 2 biến A và B (không phải kí tự in đậm) thì:



Sau đó [CALC] [ ] [ ] [ ] [▲]

## hyumodcasio

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



sau đó

### B6.Xóa byte

Ta có:

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 (tức là 2 bytes 01 01).
- Sau khi để xóa 1 . , con trỏ sẽ nằm ở (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 )

### 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,Û,...),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







hyumodcasio

B8. Vào an theo số an đã chọn, sau đó **CALC** **=** **▲** rồi **◀** hết cỡ

B9. **▶▶** **DEL**

B10. Ra trước **Q** **□**, rồi nhập **SHIFT** **8** **1** **(←)** **SHIFT** **7** **3** **(←)** **SHIFT** **8** **1** **(←)**

B11. Nhập 40 số

B12. **CALC** **AC** **▶**

B13. Ra trước **Q** **□** và spam đến khi kẹt rồi **▶▶** **DEL**

B14. Ra trước **m▶n mile** **λc▶m▶n mile**

Sau đó **DEL** **9** **DEL** **▶** **9** **DEL** **▶** **9** **DEL**. Ra trước **Q** 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▶km2┘D21=@21e2**

**=@2km>mile1psD21=@2Ran#2psD21=@2J>cal2Q(F2x**

**(3line)**

**=@2in>cm2psD21=@2pc>km2psD21=@21e1psD21=@2**

**111Q(F2x(4line)**

B18. **▶▶** **SHIFT** **7** **3** **ⓧ** **◀** **9** **DEL** **DEL** **DEL** **▶** **2** **ⓧ** **CALC** **=**

(Ytb: Chung TN)

Vì một số lí do kĩ thuật mà tôi chưa chèn được chú thích của in>cm, km>mile, ... nên mong mọi người hãy tự mò.

**BÀI 5B. 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//
    Trongthủđôvớivàng
    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.

## MỘT SỐ HEX CỦA CÁC CHỮ, SỐ, ...

Vietnamese Characters Table

F4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ă	Ằ	Ê	Ë	É	È	Ẽ	Ê	Ë	Ó
2	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	Ø	Ỡ	Ị	Ỏ	Ọ	Ỉ	Ủ	Û	Ụ	Ỡ	Ỡ
3	Õ	á	à	ă	ã	ä	ă	â	ẽ	ẹ	ế	ề	ể	ễ	ệ	ố
4	ồ	ố	ỗ	ỡ	ơ	ơ	ờ	ở	ị	Ự	Ứ	Ừ	Ử	ơ	ớ	ư
5	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ă	Ằ	Ê	Ë	É	È	Ẽ	Ê	Ë	Ó
6	Đ	ư	ò	ó	ô	ơ	ỷ	ừ	ử	ù	ú	ỹ	ỵ	ý	ỡ	ư
7	à	á	â	ã	ä	ă	ữ	ã	è	é	ê	ẻ	ì	í	ĩ	ỉ
8	đ	ư	ò	ó	ô	ơ	ỏ	ọ	ụ	ù	ú	ũ	ủ	ý	ợ	ữ
9	Ả	Ằ	Ỡ	Ỡ	Ỡ	Ỡ										

Ví dụ: F412 là Ồ.

Characters Table

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	x	y	z	...	▲	▼	►	-	\$	<	&	€	£	¤	¥	₹
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	∠	¯	̄	ˆ	ˆ	→	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	ħ	■	□	z	-
D	f	p	n	μ	m	k	M	G	T	P	E	F	p	e	J	K
E	τ	u	s	Ả	m	i	4	☒	☒	L	☒	☒	n		■	■

Ví dụ: F412 là Ồ.

hyumodcasio

Một số chữ lấy bằng phím

Ví dụ: **SHIFT** **C** là h.

Liên hệ N.Huy để nhận file riêng

Zalo: 0967371350

FB: Nhat Huy (Yi Sang)

**TÀI LIỆU HƯỚNG  
DẪN MOD CASIO  
TỪ CON SỐ 0  
(TẬP 1)**