

BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Bài 02. Cú pháp Java cơ bản

Nguyễn Thị Thu Trang
trangntt-fit@mail.hut.edu.vn

2

Mục tiêu bài học

- Nêu được các quy ước đặt tên trong các chương trình Java
- Tạo ra các định điều kiện, cấu trúc lặp và rẽ nhánh hợp lệ
- Mô tả các kiểu dữ liệu cơ bản trong Java và cách sử dụng
- Các toán tử
- Sử dụng các câu lệnh
- Giải thích về phạm vi của biến
- Khai báo, khởi tạo các biến và mảng trong Java

3

Nội dung

1. Định danh
2. Các kiểu dữ liệu
3. Toán tử
4. Cấu trúc điều khiển
5. Mảng

4

Nội dung



1. Định danh
2. Các kiểu dữ liệu
3. Toán tử
4. Cấu trúc điều khiển
5. Mảng

5

1. Định danh

- Định danh:
 - Xâu ký tự thể hiện tên các biến, các phương thức, các lớp và nhãn
- Quy định với định danh:
 - Các ký tự có thể là chữ số, chữ cái, '\$' hoặc '_'
 - Tên không được phép:
 - Bắt đầu bởi một chữ số
 - Trùng với từ khóa
 - Phân biệt chữ hoa chữ thường
 - Yourname, yourname, YourName và yourName là 4 định danh khác nhau

An_Identifier
a_2nd_Identifier
Go2
\$10

An-Identifier
2nd_Identifier
goto
10\$

6

1. Định danh (2)

- Quy ước với định danh (naming convention):
 - Bắt đầu bằng chữ cái
 - Gói (package): tất cả sử dụng chữ thường
 - theexample
 - Lớp (Class): viết hoa chữ cái đầu tiên trong các từ ghép lại
 - TheExample
 - Phương thức/thuộc tính (method/field): Bắt đầu bằng chữ thường, viết hoa chữ cái đầu tiên trong các từ còn lại
 - theExample
 - Hằng (constants): Tất cả viết hoa
 - THE_EXAMPLE

7

1. Định danh (3)

- Literals

`null true false`

- Từ khóa (keyword)

`abstract assert boolean break byte case catch
char class continue default do double else
extends final finally float for if implements
import instanceof int interface long native new
package private protected public return short
static strictfp super switch synchronized this
throw throws transient try void volatile while`

- Từ dành riêng (reserved for future use)

`byvalue cast const future generic goto inner operator
outer rest var volatile`

8

Nội dung

1. Định danh



2. Các kiểu dữ liệu

3. Toán tử

4. Cấu trúc điều khiển

5. Mảng

9

2. Các kiểu dữ liệu

- Trong Java kiểu dữ liệu được chia thành hai loại:
 - Kiểu dữ liệu nguyên thủy (primitive)
 - Số nguyên (integer)
 - Số thực (float)
 - Ký tự (char)
 - Giá trị logic (boolean)
 - Kiểu dữ liệu tham chiếu (reference)
 - Mảng (array)
 - Đối tượng (object)

10

2.1. Kiểu dữ liệu nguyên thủy

- Mọi biến đều phải khai báo một kiểu dữ liệu
 - Các kiểu dữ liệu cơ bản chứa một giá trị đơn
 - Kích thước và định dạng phải phù hợp với kiểu của nó
- Java phân loại thành 4 kiểu dữ liệu nguyên thủy

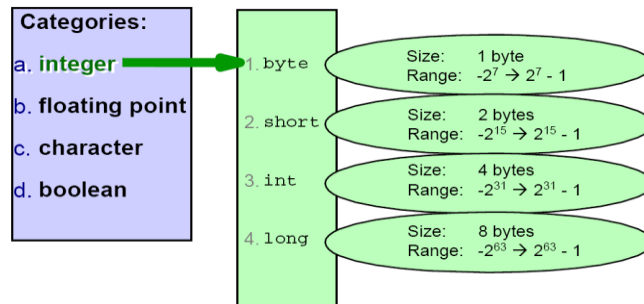
Categories:

- a. integer
- b. floating point
- c. character
- d. boolean

11

a. Số nguyên

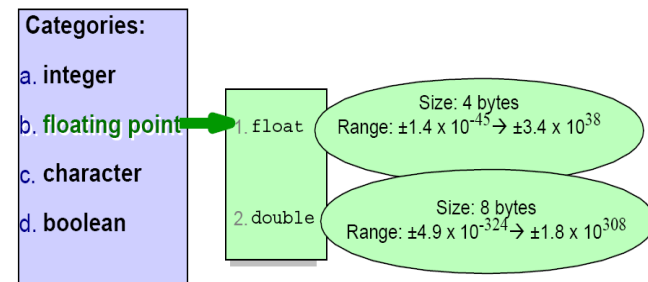
- Số nguyên có dấu
- Khởi tạo với giá trị 0



12

b. Số thực

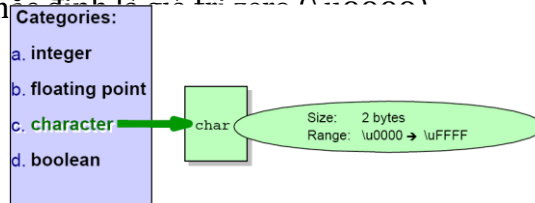
- Khởi tạo với giá trị 0.0



13

c. Ký tự

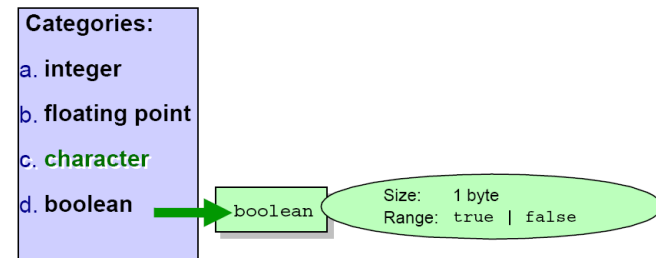
- Ký tự Unicode không dấu, được đặt giữa hai dấu nháy đơn
- 2 cách gán giá trị:
 - Sử dụng các chữ số trong hệ 16: `char uni = '\u05D0';`
 - Sử dụng ký tự: `char a = 'A';`
- Giá trị m...



14

d. Giá trị logic

- Giá trị boolean được xác định rõ ràng trong Java
 - Một giá trị `int` không thể sử dụng thay cho giá trị `boolean`
 - Có thể lưu trữ giá trị hoặc `true` hoặc `false`
- Biến boolean được khởi tạo là `false`



15

2.2. Giá trị hằng (literal)

- Literal là một giá trị của các kiểu dữ liệu nguyên thủy và chuỗi ký tự.
- Gồm 5 loại:
 - integer
 - floating point
 - boolean
 - character
 - string

Literals

```
integer.....7
floating point...7.0f
boolean.....true
character.....'A'
string....."A"
```

16

a. Số nguyên

- Hệ cơ số 8 (Octals) bắt đầu với chữ số 0
 - $032 = 011\ 010(2) = 16 + 8 + 2 = 26(10)$
- Hệ cơ số 16 (Hexadecimals) bắt đầu với 0 và ký tự x
 - $0x1A = 0001\ 1010(2) = 16 + 8 + 2 = 26(10)$
- Kết thúc bởi ký tự “L” thể hiện kiểu dữ liệu long
 - $26L$
- Ký tự hoa, thường cho giá trị bằng nhau
 - $0x1a$, $0x1A$, $0X1a$, $0X1A$ đều có giá trị 26 trong hệ decimal

17

b. Số thực

- **float** kết thúc bằng ký tự **f** (hoặc **F**)
 - 7.1f
- **double** kết thúc bằng ký tự **d** (hoặc **D**)
 - 7.1D
- **e** (hoặc **E**) được sử dụng trong dạng biểu diễn khoa học:
 - 7.1e2
- Một giá trị thực mà không có ký tự kết thúc đi kèm sẽ có kiểu là **double**
 - 7.1 giống như 7.1d

18

c. boolean, ký tự và xâu ký tự

- boolean:
 - true
 - False
- Ký tự:
 - Được đặt giữa 2 dấu nháy đơn
 - Ví dụ: 'a', 'A' hoặc '\uffff'
- Xâu ký tự:
 - Được đặt giữa hai dấu nháy kép
 - Ví dụ: "Hello world", "Xin chào bạn",...

19

d. Escape sequence

- Các ký tự điều khiển nhấn phím
 - `\b` *backspace*
 - `\f` *form feed*
 - `\n` *newline*
 - `\r` *return* (về đầu dòng)
 - `\t` *tab*
- Hiển thị các ký tự đặc biệt trong xâu
 - `\"` *quotation mark*
 - `\'` *apostrophe*
 - `\\` *backslash*

20

2.3. Chuyển đổi kiểu dữ liệu (Casting)

- Java là ngôn ngữ định kiểu chặt
 - Gán sai kiểu giá trị cho một biến có thể dẫn đến các lỗi biên dịch hoặc các ngoại lệ của JVM
- JVM có thể ngầm định chuyển từ một kiểu dữ liệu hẹp sang một kiểu rộng hơn
- Để chuyển sang một kiểu dữ liệu hẹp hơn, cần phải định kiểu rõ ràng.

```
int a, b;
short c;
a = b + c;
```

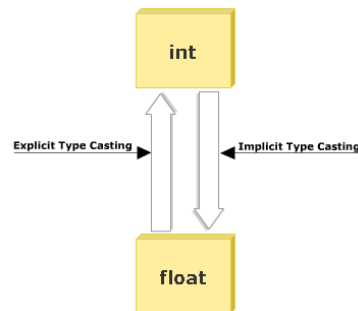
```
int d;
short e;
e = (short)d;
```

```
double f;
long g;
f = g;
g = f; //error
```

21

2.3. Chuyển đổi kiểu dữ liệu (2)

- Chuyển đổi kiểu sẽ được thực hiện tự động nếu không xảy ra mất mát thông tin
 - byte → short → int → long → float → double
- Ép kiểu trực tiếp (explicit cast) được yêu cầu nếu có “nguy cơ” giảm độ chính xác



22

Ví dụ - chuyển đổi kiểu

```

long p = (long) 12345.56; // p == 12345
int g = p;    // không hợp lệ dù kiểu int
               // có thể lưu giá trị 12345

char c = 't';
int j = c;    // tự động chuyển đổi
short k = c;  // không hợp lệ
short k = (short) c; // ép kiểu trực tiếp
float f = 12.35; // không hợp lệ
  
```

24

2.4. Khai báo và khởi tạo biến

- Các biến đơn (biến không phải là mảng) cần phải được khởi tạo trước khi sử dụng trong các biểu thức
 - Có thể kết hợp khai báo và khởi tạo cùng một lúc.
 - Sử dụng = để gán (bao gồm cả khởi tạo)
- Ví dụ:


```

      • int i, j;           // Khai báo biến
      • i = 0;
      • int k = i + 1;
      • float x = 1.0f, y = 2.0f;
      • System.out.println(i);    // In ra 0
      • System.out.println(k);    // In ra 1
      • System.out.println(j);    // Lỗi biên dịch
      
```

25

Chú thích

- Java hỗ trợ ba kiểu chú thích như sau:
 - // Chú thích trên một dòng
// Không xuống dòng
 - /* Chú thích một đoạn */
 - /** Javadoc * chú thích dạng Javadoc */

26

Câu lệnh

- Các câu lệnh kết thúc bởi dấu;
- Nhiều lệnh có thể viết trên một dòng
- Một câu lệnh có thể viết trên nhiều dòng

▫ Ví dụ:

```
System.out.println(  
    "This is part of the same line");
```

```
a=0; b=1; c=2;
```

27

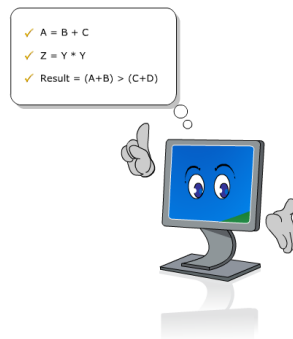
Nội dung

1. Định danh
2. Các kiểu dữ liệu
- ⇒ 3. Toán tử
4. Cấu trúc điều khiển
5. Mảng

28

3. Toán tử (Operators)

- Kết hợp các giá trị đơn hoặc các biểu thức con thành những biểu thức mới, phức tạp hơn và có thể trả về giá trị.
- Java cung cấp nhiều dạng toán tử sau:
 - Toán tử số học
 - Toán tử bit, toán tử quan hệ
 - Toán tử logic
 - Toán tử gán
 - Toán tử một ngôi



29

3. Toán tử (2)

- Toán tử số học
 - +, -, *, /, %
- Toán tử bit
 - AND: &, OR: |, XOR: ^, NOT: ~
 - Dịch bit: <<, >>
- Toán tử quan hệ
 - ==, !=, >, <, >=, <=
- Toán tử logic
 - &&, ||, !

30

3. Toán tử (3)

- Toán tử một ngôi
 - Đảo dấu: +, -
 - Tăng giảm 1 đơn vị: ++, --
 - Phủ định một biểu thức logic: !
- Toán tử gán
 - =, +=, -=, %= tương tự với >>, <<, &, |, ^

31

Thứ tự ưu tiên của toán tử

- Cho biết toán tử nào thực hiện trước – được xác định bởi các dấu ngoặc đơn hoặc theo ngầm định như sau:
 - Postfix operators `[]` `.` `(params)` `x++` `x--`
 - Unary operators `++x` `--x` `+x` `-x` `~` `!`
 - Creation or cast `new (type)x`
 - Multiplicative `*` `/` `%`
 - Additive `+` `-`
 - Shift `<<` `>>` `>>>` (`unsigned shift`)
 - Relational `<` `>` `<=` `>=` `instanceof`
 - Equality `==` `!=`
 - Bitwise AND `&`
 - Bitwise exclusive OR `^`
 - Bitwise inclusive OR `|`
 - Logical AND `&&`
 - Logical OR `||`
 - Conditional (ternary) `?:`
 - Assignment `=` `*=` `/=` `%=` `+=` `-=` `>>=` `<<=` `>>>=` `&=` `^=` `|=`

32

Nội dung

1. Định danh
2. Các kiểu dữ liệu
3. Toán tử
- ⇒ 4. Cấu trúc điều khiển
5. Mảng

33

4.1. Lệnh if - else

- Cú pháp

```
if (dieu_kien){  
    cac_cau_lenh;  
}  
else {  
    cac_cau_lenh;  
}
```

- Biểu thức điều kiện nhận giá trị boolean
- Mệnh đề else là tùy chọn

34

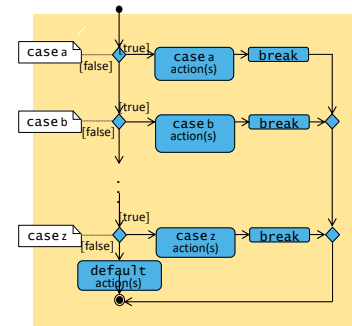
Ví dụ - Kiểm tra số chẵn - lẻ

```
class CheckNumber
{
    public static void main(String args[])
    {
        int num =10;
        if (num %2 == 0)
            System.out.println (num+ "la so chan");
        else
            System.out.println (num + "la so le");
    }
}
```

35

4.2. Lệnh switch - case

- Kiểm tra một biến đơn với nhiều giá trị khác nhau và thực hiện trường hợp tương ứng
 - break: Thoát khỏi lệnh switch-case
 - default kiểm soát các giá trị nằm ngoài các giá trị case:



36

Ví dụ - Lệnh switch - case

```
switch (day) {
  case 0:
  case 1:
    rule = "weekend";
    break;
  case 2:
    ...
  case 6:
    rule = "weekday";
    break;
  default:
    rule = "error";
}
```

```
if (day == 0 || day == 1) {
  rule = "weekend";
} else if (day > 1 && day < 7) {
  rule = "weekday";
} else {
  rule = error;
}
```

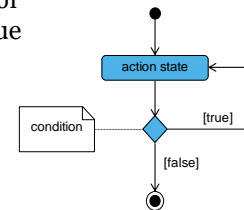
37

4.3. Vòng lặp while và do while

- Thực hiện một câu lệnh hoặc một khối lệnh khi điều kiện vẫn nhận giá trị true
 - `while()` thực hiện 0 hoặc nhiều lần
 - `do...while()` thực hiện ít nhất một lần

```
int x = 2;
while (x < 2) {
  x++;
  System.out.println(x);
}
```

```
int x = 2;
do {
  x++;
  System.out.println(x);
} while (x < 2);
```



38

Ví dụ - Vòng lặp while

```
class WhileDemo{
    public static void main(String args[]){
        int a = 5, fact = 1;
        while (a >= 1){
            fact *=a;
            a--;
        }
        System.out.println("The Factorial of 5
                           is "+fact);
    }
}
```

39

4.4. Vòng lặp for

- Cú pháp:


```
for (start_expr; test_expr; increment_expr){
    // code to execute repeatedly
}
```

 - 3 biểu thức đều có thể vắng mặt
 - Có thể khai báo biến trong câu lệnh for
 - Thường sử dụng để khai báo một biến đếm
 - Thường khai báo trong biểu thức "start"
 - Phạm vi của biến giới hạn trong vòng lặp
- Ví dụ:


```
for (int index = 0; index < 10; index++) {
    System.out.println(index);
}
```

40

Ví dụ - vòng lặp for

```
class ForDemo
{
    public static void main(String args[])
    {
        int i=1, sum=0;
        for (i=1;i<=10;i+=2)
            sum+=i;
        System.out.println ("Sum of first five
                             old numbers is " + sum);
    }
}
```

42

4.5. Các lệnh thay đổi cấu trúc điều khiển

- break
 - Có thể được sử dụng để thoát ra ngoài câu lệnh switch
 - Kết thúc vòng lặp for, while hoặc do...while
 - Có hai dạng:
 - Gắn nhãn: Tiếp tục thực hiện câu lệnh tiếp theo sau vòng lặp được gắn nhãn
 - Không gắn nhãn: Thực hiện câu lệnh tiếp theo bên ngoài vòng lặp

43

4.5. Các lệnh thay đổi cấu trúc điều khiển (2)

- **continue**
 - Có thể được sử dụng cho vòng lặp for, while hoặc do...while
 - Bỏ qua các câu lệnh còn lại của vòng lặp hiện thời và chuyển sang thực hiện vòng lặp tiếp theo.

44

Ví dụ - break và continue

```
public int myMethod(int x) {
    int sum = 0;
    outer: for (int i=0; i<x; i++) {
        inner: for (int j=i; j<x; j++){
            sum++;
            if (j==1) continue;
            if (j==2) continue outer;
            if (i==3) break;
            if (j==4) break outer;
        }
    }
    return sum;
}
```

45

4.6. Phạm vi biến

- Phạm vi của biến là vùng chương trình mà trong đó biến có thể được tham chiếu đến
 - Các biến được khai báo trong một phương thức thì chỉ có thể truy cập trong phương thức đó
 - Các biến được khai báo trong vòng lặp hoặc khối lệnh thì chỉ có thể truy cập trong vòng lặp hoặc khối lệnh đó

```
int a = 1;
for (int b = 0; b < 3; b++){
    int c = 1;
    for (int d = 0; d < 3; d++){
        if (c < 3) c++;
    }
    System.out.print(c);
    System.out.println(b);
}
a = c; // ERROR! c is out of scope
```

abcd

abc

a

46

Nội dung

1. Định danh
2. Các kiểu dữ liệu
3. Toán tử
4. Cấu trúc điều khiển

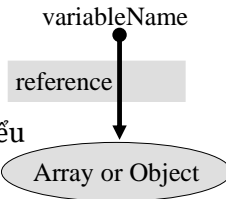


5. Mảng

47

5. Mảng (array)

- Tập hợp hữu hạn các phần tử cùng kiểu
- Phải được khai báo trước khi sử dụng
- Khai báo:
 - **Cú pháp:**
 - `kieu_dlieu[] ten_mang = new kieu_dlieu[KT_MANG];`
 - `kieu_dlieu ten_mang[] = new kieu_dlieu[KT_MANG];`
 - **Ví dụ:**
 - `char c[] = new char[12];`



48

5.1. Khai báo và khởi tạo mảng

- Khai báo, khởi tạo giá trị ban đầu:
 - **Cú pháp:**
 - `kieu_dl[] ten_mang = {ds_gia_tri_cac_ptu};`
 - **Ví dụ:**
 - `int[] number = {10, 9, 8, 7, 6};`
- Nếu không khởi tạo → nhận giá trị mặc định tùy thuộc vào kiểu dữ liệu.
- Luôn bắt đầu từ phần tử có chỉ số 0

49

Ví dụ - mảng

Tên của mảng (tất cả các thành phần trong mảng có cùng tên, c)	c[0]	-45
	c[1]	6
c.length: cho biết độ dài của mảng c	c[2]	0
	c[3]	72
	c[4]	1543
	c[5]	-89
	c[6]	0
	c[7]	62
	c[8]	-3
	c[9]	1
Chỉ số (truy nhập đến các thành phần của mảng thông qua chỉ số)	c[10]	6453
	c[11]	78

50

5.1. Khai báo và khởi tạo mảng (2)

- Ví dụ:

```
int MAX = 5;
boolean bit[] = new boolean[MAX];
float[] value = new float[2*3];
int[] number = {10, 9, 8, 7, 6};
System.out.println(bit[0]); // prints "false"
System.out.println(value[3]); // prints "0.0"
System.out.println(number[1]); // prints "9"
```


52

5.2. Mảng nhiều chiều

- Bảng với các dòng và cột
 - Thường sử dụng mảng hai chiều
 - Ví dụ khai báo mảng hai chiều `b[2][2]`
 - `int b[][] = { { 1, 2 }, { 3, 4 } };`
 - 1 và 2 được khởi tạo cho `b[0][0]` và `b[0][1]`
 - 3 và 4 được khởi tạo cho `b[1][0]` và `b[1][1]`
 - `int b[3][4];`

53

5.2. Mảng nhiều chiều (2)

	Column 0	Column 1	Column 2	Column 3
Row 0	b[0][0]	b[0][1]	b[0][2]	b[0][3]
Row 1	b[1][0]	b[1][1]	b[1][2]	b[1][3]
Row 2	b[2][0]	b[2][1]	b[2][2]	b[2][3]

Chỉ số cột

Chỉ số hàng

Tên mảng