

Bài 3 - Hàm/Phương thức. Các cấu trúc điều khiển

THCS 4: Lập trình cơ bản với Java

Đỗ Thanh Hà, Nguyễn Thị Minh Huyền

Bộ môn Tin học
Khoa Toán - Cơ - Tin học
Trường Đại học Khoa học Tự nhiên

Câu hỏi?

- Kiểu và biến
- Các phép toán
- Phương thức (hàm) và tham số
- Các cấu trúc điều khiển

Phong cách lập trình tốt

Mục tiêu: mã chương trình dễ đọc hơn
cho cả **Bạn** và **Người sử dụng**

Quy tắc 1: sử dụng tên biến, hàm, lớp có nghĩa

■ Không nên:

```
String a1;  
int a2;  
double b;
```

■ Nên:

```
String firstName, lastName;  
int temperature;  
double salary;
```

Quy tắc 2: Giống lề các dòng lệnh

Các lệnh cùng mức trong một khối giống thẳng nhau

```
public static void main (String[] arguments){  
    int x = 5;  
    x = x * x;  
    if (x > 20){  
        System.out.println(x + "is greater than  
        20.");  
    }  
    double y = 3.4;  
}
```

Quy tắc 3: Sử dụng khoảng trống

Thêm dấu cách để làm công thức phức tạp dễ đọc hơn

■ Không nên:

```
double cel = fahr*42.0/(13.0-7.0);
```

■ Nên:

```
double cel = fahr * 42.0 / (13.0 - 7.0);
```

Quy tắc 3: Sử dụng khoảng trống

Thêm dòng trống để tách biệt các câu lệnh phức tạp

```
public static void main(String args[]){  
    int x = 5;  
    x = x*x;  
  
    if (x > 20){  
        System.out.println(x+ " > 20.");  
    }  
  
    double y = 3.4;  
}
```

Quy tắc 4: không lặp lại phép thử

■ Không nên

```
if(x < 8.0){  
    .....  
} else if (n > 60){  
    .....  
} else if (x >= 8.0 && n <= 60)  
    .....  
}
```
