**Phần 3 . Static và Final**

\* Static

- Static dùng để khai báo các thuộc tính và phương thức trong một Class, các thuộc tính và phương thức static độc lập và chia sẻ chung cho các đối tượng được tạo ra từ Class. Các thuộc tính và phương thức không phụ thuộc vào bất kỳ đối tượng nào của lớp nghĩa là không cần phải khởi tạo đối tượng để truy cập các thuộc tính và phương thức static.

- Các thay đổi trên Static sẽ ảnh hưởng đến các đối tượng khác được tạo ra từ Class

- Các thuộc tính static không thể truy cập bên trong các phương thức thường mà chỉ được gọi trong các phương thức static

- Các phương thức static không thể gọi được các thuộc tính thường (non-static) bên trong phương thức

- Để gọi các thuộc tính và phương thức static phải sử dụng lớp đã khai báo thuộc tính và phương thức static đó:

*Ví Dụ*

*Class Demo{*

*static int count = 0;*

*static int displayCount (){*

*Return this.count;*

*}*

*}*

*Demo.count; // truy cập biến static*

*Demo.displayCount(); // gọi phương thức static*

\* Final

- Dùng để khai báo một giá trị hằng số không thay đổi. Final khi đã khai báo không thể thay đổi giá trị trong khi Static có thể thay đổi giá trị đó.

*Ví Dụ*

*public class Demo {*

*static int staticVar = 10; // Biến static có thể thay đổi*

*final int finalVar = 20; // Biến final không thay đổi được sau khi khởi tạo*

*static final int STATIC\_FINAL\_VAR = 30; // Biến static final là hằng số dùng chung không thể thay đổi*

*}*