

Bài 2.6: Chú thích và tài liệu

- ✓ Mục đích sử dụng
- ✓ Chú thích trên 1 dòng
- ✓ Chú thích trên nhiều dòng
- ✓ Chú thích tài liệu
- ✓ Ví dụ minh họa

Mục đích sử dụng

- ✓ Chú thích trong lập trình C# để giải nghĩa, mô tả thông tin về đoạn code nào đó.
- ✓ Giúp người đọc nhanh hiểu, làm rõ vấn đề, hoặc ngăn cấm việc chạy code.
- ✓ Chú thích chỉ có tác dụng với người đọc hiểu code, máy tính sẽ bỏ qua phần chú thích này.
- ✓ Các loại chú thích:
 - ✓ Chú thích trên 1 dòng
 - ✓ Chú thích trên nhiều dòng
 - ✓ Chú thích tài liệu

Chú thích trên 1 dòng

- ✓ Cú pháp chú thích: bắt đầu với hai dấu // và có hiệu lực đến hết dòng đó.
- ✓ Chú thích trên 1 dòng có thể nằm ở 1 dòng độc lập hoặc cuối dòng cần chú thích.

```
// hiển thị thông báo nhập tuổi  
Console.WriteLine("Nhập tuổi: ");  
int age = int.Parse(Console.ReadLine()); // chuyển đổi tuổi từ string sang int
```

Chú thích trên nhiều dòng

- ✓ Nếu cần viết chú thích dài trên nhiều dòng. Ta dùng chú thích dạng này.
- ✓ Cú pháp của chú thích bắt đầu với `/*` và hết hiệu lực với `*/`.
- ✓ Bất kì đoạn text nào bên trong `/* */` sẽ bị bỏ qua bởi chương trình.
- ✓ Ví dụ:

```
/* Đây là chú thích  
trên nhiều dòng  
trong lập trình C#.
```

```
*/
```

0 references

```
static void Main()  
{
```

Chú thích tài liệu

- ✓ Dùng để viết tài liệu mô tả chi tiết về một thuật toán, một chức năng, một lớp, một phương thức nào đó.
- ✓ Có thể bắt đầu chú thích tài liệu với cú pháp `///` hoặc `/**`.
- ✓ Ví dụ:

```
/// <summary>  
/// Phương thức main là phương thức được gọi tới đầu tiên  
/// khi chương trình được khởi chạy.  
/// </summary>
```

0 references

```
static void Main()
```

```
/**  
 * Phương thức main là phương thức đầu tiên được gọi tới  
 * khi chương trình khởi chạy.  
 */
```

0 references

```
static void Main()
```

Các tag thường đặt trong chú thích tài liệu

Tag	Reference	Purpose
<code><c></code>	§D.3.2	Set text in a code-like font
<code><code></code>	§D.3.3	Set one or more lines of source code or program output
<code><example></code>	§D.3.4	Indicate an example
<code><exception></code>	§D.3.5	Identifies the exceptions a method can throw
<code><list></code>	§D.3.6	Create a list or table
<code><include></code>	§D.3.6	Includes XML from an external file
<code><para></code>	§D.3.8	Permit structure to be added to text
<code><param></code>	§D.3.9	Describe a parameter for a method or constructor
<code><paramref></code>	§D.3.10	Identify that a word is a parameter name
<code><permission></code>	§D.3.11	Document the security accessibility of a member
<code><remarks></code>	§D.3.12	Describe additional information about a type
<code><returns></code>	§D.3.13	Describe the return value of a method
<code><see></code>	§D.3.14	Specify a link
<code><seealso></code>	§D.3.15	Generate a <i>See Also</i> entry
<code><summary></code>	§D.3.16	Describe a type or a member of a type
<code><typeparam></code>	§D.3.17	Describe a type parameter for a generic type or method
<code><typeparamref></code>	§D.3.18	Identify that a word is a type parameter name
<code><value></code>	§D.3.17	Describe a property



Nội dung tiếp theo

Các toán tử