**Câu 1:**

- Kiểu dữ liệu là một cách phân loại dữ liệu cho trình biên dịch hoặc thông dịch hiểu các lập trình viên muốn sử dụng dữ liệu.

- Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Java:

* Boolean
* Char
* Byte
* Short
* Int
* Long
* Float
* Double

**Câu 2:**

- Tất cả các thành phần trong chương trình Java đều cần có tên. Như class, method, variable đó gọi là định nghĩa (Identifiers).

* Số nhận dạng có thể bao gồm các ký tự ([AZ], [az], [0-9], ‘$’ và ‘\_’ (gạch dưới) làm ký tự đầu tiên của nó.
* Số định danh trong Java không được bắt đầu bằng chữ số.
* Định danh có thể có độ dài bất kỳ. Tuy nhiên, các lập trình viên nên sử dụng chúng với độ dài thích hợp từ 4-15 chữ cái.
* Không có khoảng trắng khi khai báo bất kỳ định danh nào.
* Việc khai báo biến phải phân biệt chữ hoa và chữ thường.
* Có tổng cộng 51 từ khóa trong đó có hai từ khóa không được sử dụng là goto và const và Java không khuyến khích sử dụng chúng. Một số từ khóa dành riêng là public, import, short, try, new, switch, final, extends, class,….

- Các quy ước liên quan đến identifiers:

* Lowercase: Là tên mà tất cả các chữ cái trong một từ được viết mà không Viết Hoa.
* Uppercase: Là tên trong đó tất cả các chữ cái trong một từ được viết bằng chữ HOA. Khi có nhiều hơn hai từ trong tên, hãy sử dụng dấu gạch dưới để phân tách chúng.
* CamelCase: (còn được gọi là Upper CamelCase) là tên mà mỗi từ mới bắt đầu bằng chữ in hoa.
* Mixed case: (còn được gọi là Lower CamelCase) giống như CamelCase ngoại trừ chữ cái đầu tiên của tên được viết bằng chữ thường.

**Câu 3:**

- Đối tượng của lớp Scanner có tên là input. Tham số System.in được sử dụng để lấy đầu vào. Sau đó, chúng ta đã sử dụng phương thức nextLine() của lớp Scanner để đọc một chuỗi ký tự từ người dùng. Từ ví dụ trên, chúng ta cần thêm gói java.

- Các phương thức của Scanner Object:

* boolean nextBoolean()
* byte nextByte()
* double nextDouble()
* float nextFloat()
* int nextInt()
* String nextLine()
* long nextLong()
* short nextShort()
* char next()

**Câu 4:**

- Có 6 loại phép toán trong Java:

* Toán tử số học
* Toán tử bit
* Toán tử quan hệ
* Toán tử logic
* Toán tử điều kiện
* Toán tử gán

- Độ ưu tiên của phép toán:

1. Các toán tử đơn như +,-,++,--
2. Các toán tử số học và các toán tử dịch như \*,/,+,-,<<,>>
3. Các toán tử quan hệ như >,<,>=,<=,= =,!=
4. Các toán tử logic và Bit như &&,||,&,|,^
5. Các toán tử gán như =,\*=,/=,+=,-=

**Câu 5:**

- Casting là việc gán giá trị của một biến có kiểu dữ liệu này sang biến khác có kiểu dữ liệu khác.