**Chapter1: Welcome to JAVA**

**Chapter2: Java Building Block**

1. **Tạo các đối tượng**

* Thứ tự thực hiện khởi tạo trong 1 class:
  + Đầu tiên là khởi tạo giá trị cho các trường (nếu có)
  + Thực hiện code trong khôi static, hoặc các khối nằm trong {}, lưu ý trong khối này nếu sử dụng các trường thì phải khai báo sau các trường trong class
  + Thực hiện trong constructor, constructor có thể nằm ở bất kì vị trí nào nhưng vẫn được thực hiện khởi tạo sau field và static block

1. **Các kiểu dữ liệu**

* Kiểu dữ liệu nguyên thủy:
  + không phải là một đối tượng trong java cũng không phải tham chiếu đến một đối tượng, chỉ là một giá trị đơn trong bộ nhớ
  + Có 8 kiểu dữ liệu nguyên thủy: tên kiểu và độ dài bộ nhớ mỗi kiểu tham khảo thêm
  + Lưu ý: String không phải là kiểu dữ liệu nguyên thủy
  + Có thể dùng dấu gạch dưới để ngăn cách các số cho dễ đọc, tuy nhiên một số vị trí không thể dùng dấu “\_” bao gồm: đầu và cuối của số , trước và sau dấu phẩy động
* Kiểu tham chiếu:
  + Không giống kiểu nguyên thủy lưu giá trị trong 1 bộ nhớ, kiểu tham chiếu trỏ đến 1 vùng nhớ chứa đối tượng cần tham chiếu đến
* Phân biệt kiểu tham chiếu và kiểu nguyên thủy:
  + Kiểu tham chiếu có thể dược gán = null (không trỏ đến đối tượng nào), kiểu nguyên thủy thì không (có thể dùng các wrapper class để thay thế nếu muốn gán bằng null)
  + Kiểu tham chiếu có thể sử dụng để gọi các hàm
  + Kiểu nguyên thủ đều có chữ cái viết thường ví dụ int, long, char…

1. **Khai báo biến**

* 1 biến là tên đại diện cho 1 phần bộ nhớ có chứa dữ liệu
* Khai báo biến và khởi tạo biến
* Luật đặt tên biến, hàm ,class, interface hoặc package: có 4 luật sau
  + Phải bắt đầu bằng chữ cái, kí tự $ hoặc kí tự \_
  + Có thể chứa các số nhưng không thể bắt đầu với chúng
  + Băt đầu từ Java9, một dấu \_ không được coi là một định danh hợp lệ
  + Không thể đặt trùng tên với các từ khóa ví dụ *class, static…*

1. **Khởi tạo biến**