

## Bài 2. Dữ liệu có cấu trúc, xử lý ngoại lệ

### 1. Cấu trúc mảng

#### 1.1. Mảng một chiều

##### a. Cú pháp khai báo

+ Khai báo không khởi tạo kích thước và giá trị:

```
<Kiểu DL>[ ] Tên_mảng;
```

+ Khai báo có khởi tạo KT nhưng không khởi tạo giá trị:

```
<Kiểu DL>[ ] Tên_mảng = new <Kiểu DL>[<số PT>];
```

+ Khai báo có khởi tạo KT và khởi tạo giá trị:

```
<Kiểu DL>[ ] Tên_mảng = new <Kiểu DL>[<Số PT>]  
{giá trị 1, giá trị 2, giá trị 3, ...};
```

hoặc:

```
<Kiểu DL>[ ] Tên_mảng = {giá trị 1, giá trị 2, giá trị 3, ...};
```

##### Ví dụ 1:

```
int[ ] a;  
int[ ] a = new int[10];  
int[ ] b = new int[5]{2,10,4,8,5};  
int[ ] b = {2, 10, 4, 8, 5};
```

##### b. Cách sử dụng

Để truy cập vào từng phần tử trong mảng ta sử dụng:

```
Tên_mảng[chỉ số]
```

- Chỉ số của phần tử đầu tiên là 0.

- Thuộc tính *Length* của mảng cho biết số PT trong một mảng.

##### c. Duyệt mảng 1 chiều:

```
for (int i=0; i < ArrayX.Length; i++) {  
    xử lý ArrayX[i];  
}
```

Có thể thay **for** bằng **foreach** như sau:

```
foreach (int phantu in ArrayX){  
    xử lý phantu;  
}
```

##### Ví dụ 2:

```
int [] a = {6,4,2,5,7,3};  
//in danh sách các phần tử trong array  
for (int i = 0; i < a.Length; i++)  
    Console.WriteLine(a[i]);  
//hoặc
```

```
foreach (int ia in a)
    Console.WriteLine(ia);
```

## 2. Mảng hai chiều (Ma trận)

### 2.1. Cú pháp khai báo

*<Kiểu DL>[ , ] Tên\_mảng;*

hoặc:

*<Kiểu DL>[ , ] Tên\_mảng = new <Kiểu DL>[hàng, cột];*

hoặc:

*<Kiểu DL>[ , ] Tên\_mảng = new <Kiểu DL>[ , ]{<các giá trị>;}*

hoặc

*<Kiểu DL>[ , ] Tên\_mảng = {<các giá trị>;}*

**Ví dụ 3:** Viết chương trình cho phép người dùng nhập vào một mảng n số nguyên ( $0 < n \leq 100$ ):

- + In mảng vừa nhập ra màn hình.
- + Tìm phần tử lớn nhất, in ra.

**Giải:**

```
int n;
do
{
    Console.WriteLine("Vào số phần tử của mảng:");
    n = int.Parse(Console.ReadLine());
} while (n <= 0 || n > 100);
int[] A = new int[n];
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    Console.WriteLine("Nhập giá trị cho phần tử thứ {0}:", i + 1);
    A[i] = int.Parse(Console.ReadLine());
}
for (int i = 0; i < A.Length; i++)
    Console.WriteLine(A[i]);
int max; max = A[0]; // phần tử đầu tiên
for (int i = 0; i < A.Length; i++)
{
    if (max < A[i]) max = A[i];
}
Console.WriteLine("Phần tử lớn nhất là:{0} ", max);
Console.ReadLine();
```

## 2. Tập hợp (Collections)

Đối với nhiều ứng dụng, ta muốn tạo và quản lý các nhóm đối tượng liên quan. Có hai cách để nhóm các đối tượng: bằng cách tạo mảng đối tượng và bằng cách tạo tập hợp các đối tượng.

Mảng hữu ích nhất để tạo và làm việc với một số lượng cố định các đối tượng có cùng kiểu. Collection cung cấp một cách linh hoạt hơn để làm việc với các nhóm đối tượng. Không giống như mảng, nhóm đối tượng mà ta làm việc có thể mở rộng và thu hẹp một cách linh hoạt khi nhu cầu của ứng dụng thay đổi. Đối với một số collection, ta có thể gán khóa cho bất kỳ đối tượng nào mà ta đưa vào collection để có thể nhanh chóng truy xuất đối tượng bằng cách sử dụng khóa.

Collection là một lớp, vì vậy ta phải khai báo một thể hiện của lớp trước khi ta có thể thêm các phần tử vào collection đó.

Nếu collection chỉ chứa các phần tử của một kiểu dữ liệu, ta có thể sử dụng một trong các lớp trong namespace ***System.Collections.Generic***. Khi truy xuất một phần tử từ một Generic collection, ta không phải xác định kiểu dữ liệu của nó hoặc chuyển đổi kiểu dữ liệu cho nó.

| Mảng   | Collection  |
|--|---|
| <b>Giống nhau:</b><br>Cả hai đều có thể lưu trữ nhiều phần tử, có thể là kiểu giá trị hoặc kiểu tham chiếu |   |
| <b>Khác nhau:</b><br>- Kích thước cố định<br>- Các phần tử có cùng kiểu dữ liệu                            | - Kích thước có thể thay đổi được<br>- Các phần tử có thể khác kiểu dữ liệu |

### Các lớp collection thông dụng

| Tên Collection  | Mô tả   |
|-----------------|---|
| ArrayList       | Các phần tử trong collection có thể khác kiểu nhau. Sử dụng chỉ số để truy cập đến các phần tử. |
| List<T>         | Các phần tử trong collection có cùng kiểu T. Sử dụng chỉ số để truy cập đến các phần tử.        |
| SortedList<K,V> | Sử dụng khóa để truy cập tới giá trị, giá trị có thể là kiểu đối tượng bất kỳ                   |
| Queue<T>        | Hàng đợi  |
| Stack<T>        | Ngăn xếp  |

#### 2.1. ArrayList (danh sách mảng)

- Các phần tử của ArrayList được lưu dưới dạng kiểu object
- Khi truy xuất tới các phần tử của mảng phải ép kiểu đối tượng sang kiểu dữ liệu tương ứng
- **Cú pháp khai báo và khởi tạo**  
*ArrayList tên\_danh\_sách\_mảng;*  
*tên\_danh\_sách\_mảng = new ArrayList();*

| Phương thức       | Sử dụng  |
|-------------------|--|
| <b>Add()</b>      | Thêm một phần tử vào cuối ArrayList                |
| <b>Insert()</b>   | Thêm một phần tử vào vị trí xác định               |
| <b>Remove()</b>   | Xóa phần tử lần đầu tiên xuất hiện trong ArrayList |
| <b>RemoveAt()</b> | Xóa phần tử có chỉ số xác định                     |
| <b>Clear()</b>    | Xóa tất cả các phần tử khỏi ArrayList              |
| <b>Contains()</b> | Kiểm tra 1 phần tử có trong ArrayList không        |

## 2.2. List<T>

- Danh sách các phần tử có cùng kiểu T

- **Cú pháp khai báo**

*List<kiểu\_dữ\_liệu> tên\_danh\_sách;*

- **Khởi tạo danh sách**

*tên\_danh\_sách = new List<kiểu\_dữ\_liệu>();*

- **Các phương thức, thuộc tính tương tự như ArrayList**

Các ví dụ trong phần này sử dụng lớp List<T>, cho phép làm việc với một danh sách các đối tượng có chung một kiểu dữ liệu (T).

**Ví dụ 1:** Tạo một danh sách các chuỗi và sau đó lặp qua các chuỗi bằng cách sử dụng câu lệnh foreach.

```
using System.Collections.Generic;
var salmons = new List<string>();
salmons.Add("chinook");
salmons.Add("coho");
salmons.Add("pink");
salmons.Add("sockeye");
foreach (var salmon in salmons)
{ Console.WriteLine(salmon + " ");}
//for (var index = 0; index < salmons.Count; index++)
//{Console.WriteLine(salmons[index] + " ");}

// Output: chinook coho pink sockeye
```

**Ví dụ 2:** giống với ví dụ trước nhưng khởi tạo giá trị cho collection.

```
using System.Collections.Generic;
var salmons = new List<string> { "chinook", "coho", "pink", "sockeye" };
foreach (var salmon in salmons)
{ Console.WriteLine(salmon + " ");}
//for (var index = 0; index < salmons.Count; index++)
//{Console.WriteLine(salmons[index] + " ");}
```

**Ví dụ 3:** Ví dụ sau đây loại bỏ một phần tử khỏi danh sách bằng cách chỉ định đối tượng cần loại bỏ.

```
using System.Collections.Generic;
using System;
var salmons = new List<string> { "chinook", "coho", "pink", "sockeye" };
```

```
salmons.Remove("coho");
foreach (var salmon in salmons)
{ Console.Write(salmon + " ");}
// Output: chinook pink sockeye
```

Ta cũng có thể sử dụng phương thức *RemoveAt()* để loại bỏ một phần tử của danh sách theo vị trí của nó trong danh sách.

**Ví dụ 4 (dùng List):** Viết chương trình cho phép người dùng nhập vào một danh sách n số nguyên ( $0 < n \leq 100$ ):

- + In danh sách vừa nhập ra màn hình.
- + Tìm phần tử lớn nhất, in ra.

```
int n;
do
{
    Console.WriteLine("Vào số phần tử của List:");
    n = Int32.Parse(Console.ReadLine());
}
while (n <= 0 || n > 100);
//int[] A = new int[n];
List<int> A = new List<int>();
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    Console.WriteLine("Nhập giá trị cho phần tử thứ {0}:", i+1);
    //A[i]=int.Parse(Console.ReadLine());
    A.Add(int.Parse(Console.ReadLine()));
}
for (int i = 0; i < A.Count; i++)
    Console.WriteLine(A[i]);
int max; max = A[0]; // phần tử đầu tiên
for (int i = 0; i < n; i++)
{ if (max < A[i]) max = A[i]; }
Console.WriteLine("Phần tử lớn nhất là:{0} ", max);
Console.ReadLine();
```

### 3. Thao tác với file văn bản

- Namespace **System.IO** cung cấp các class để làm việc với file, quản lý thư mục
- **File văn bản:** file chứa các ký tự (chuỗi) văn bản. Các trường (field) được tách bằng các ký tự đặc biệt như **tab** hoặc |, các bản ghi (record) được phân biệt bằng ký tự xuống dòng mới.
- **Luồng dữ liệu** (stream) là dòng dữ liệu đi từ nơi này đến nơi khác. Để ghi dữ liệu sử dụng luồng ra, để đọc dữ liệu sử dụng luồng vào.

#### 3.1. Ghi dữ liệu ra file sử dụng StreamWriter

##### ❶ Khai báo và khởi tạo đối tượng StreamWriter

*StreamWriter* **tên\_đối\_tượng** = new *StreamWriter*("tên\_file"[,Boolean]);

Boolean = true : ghi nối; = false: ghi đè

##### ❷ Sử dụng phương thức **WriteLine** của đối tượng **StreamWriter** để copy dữ liệu vào **buffer** trong bộ nhớ

**tên\_đối\_tượng.WriteLine( dữ\_liệu\_ghi\_ra\_file);**

❸ Gọi phương thức **Close** của đối tượng **StreamWriter** để ghi dữ liệu từ buffer sang file và giải phóng tài nguyên.

*tên\_đối\_tượng.Close();*

### 3.2. Đọc dữ liệu từ file sử dụng **StreamReader**

❶ Khai báo và khởi tạo đối tượng **StreamReader**

*StreamReader tên\_đối\_tượng = new StreamReader("tên\_file");*

❷ Sử dụng phương thức **ReadLine** để đọc dữ liệu. Cần sử dụng vòng lặp và kiểm tra đến cuối file để đọc nhiều bản ghi.

• **Phương thức ReadLine**

*tên\_đối\_tượng.ReadLine();*

• **Kiểm tra đọc đến cuối file dùng phương thức Peek()**

- **Peek()** kiểm tra phân tử tiếp theo mà không thực sự đọc
- Trả về giá trị -1 nếu đã kiểm tra qua phân tử cuối

❸ Đóng luồng sử dụng phương thức **Close** của đối tượng **StreamReader**

*tên\_đối\_tượng.Close();*

**Ví dụ 1:** cho file văn bản có tên là **input.txt**. Chương trình sau sử dụng đối tượng **StreamReader** để đọc file **input.txt** in ra màn hình.

**System.IO**

```
StreamReader sr = new StreamReader(@"E:\ViDu\input.txt");
while (sr.Peek() != -1)
{
    Console.WriteLine(sr.ReadLine());
}
sr.Close();
Console.ReadLine();
```

**Ví dụ 2:** ghi tiếp dữ liệu vào file **input.txt**

```
StreamWriter sw = new StreamWriter(@"E:\ViDu\input.txt", true);

sw.WriteLine("Ghi tiếp dòng này vào file");
Console.WriteLine("Ghi file thành công!");
sw.Close();
Console.ReadLine();
```

## 4. Phương thức

Phương thức (method) là một chuỗi các câu lệnh được đặt tên, nhằm thực hiện các tác vụ cụ thể nào đó.

- Có thể có tham số hoặc không
- Có thể trả về hoặc không trả về giá trị
- Được thực thi bằng cách gọi tên phương thức và cung cấp các đối số cần thiết

- Phương thức trả về giá trị:

```
[private/public] static <kiểu> <Tên_phương_thức>([danh_sách_tham_số])
{
    <Khối_lệnh>;
    return(giá_trị);
}
```

- Phương thức không trả về giá trị (kiểu void)

```
[private/public] static void <Tên_phương_thức>([danh_sách_tham_số])
{
    <Khối_lệnh>;
}
```

**Trong đó:**

- **private:** phương thức chỉ có thể được gọi từ một phương thức khác trong cùng lớp.
- **public:** phương thức có thể được gọi từ bên ngoài lớp.
- **static:** để phương thức được gọi trực tiếp từ hàm **Main()**

- Gọi phương thức:

*tên\_phương\_thức ([danh\_sách\_đối\_số])*

**Ví dụ 1:**

```
public static double TinhLuong()
{
    double kq=HSLuong*850000;
    return kq;
}
//gọi phương thức
double kq = TinhLuong();
```

**Ví dụ 2:**

```
public static int Cong(int so1, int so2)
{
    return so1+ so2;
}
//gọi phương thức
int kq = Cong(2, 4);
```

**Ví dụ 3:**

```
public static void Chao()
{
    Console.WriteLine("Chào các bạn!");
}
//gọi phương thức
Chao();
```

- Tham số và đối số

- Định nghĩa phương thức xác định tên và kiểu của các tham số (parameter).
- Khi gọi phương thức, ta cung cấp các giá trị cụ thể gọi là đối số (argument) cho mỗi

tham số.

- Các đối số phải tương thích với các kiểu của tham số.

### • Truyền tham số cho phương thức

+ Các tham số của phương thức có thể được truyền theo 2 cách sau:

- Value (giá trị)
- Reference (tham chiếu) *[ref/out]*

+ Cú pháp khai báo tham số :

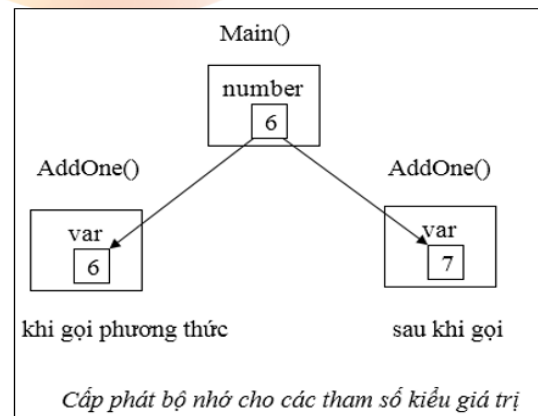
*[ref/out] <kiểu\_dữ\_liệu> tên\_tham\_số*

### Ví dụ 4: Truyền tham số theo giá trị

- Ví dụ:

```
static void Main(string[] args)
{
    int number = 6;
    AddOne(number);
    Console.WriteLine(number);
}

static void AddOne(int var)
{
    var++;
}
```

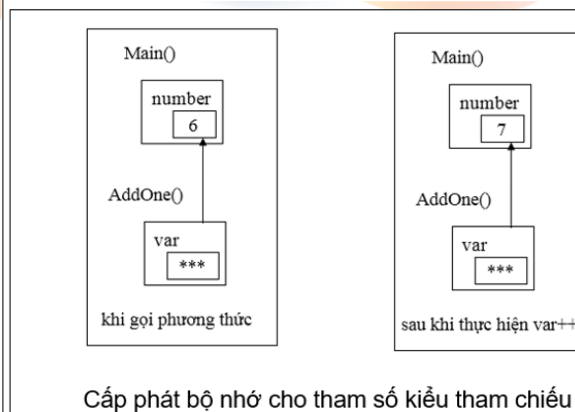


### Ví dụ 5: Truyền tham số theo tham chiếu

- Ví dụ:

```
static void Main(string[] args)
{
    int number = 6;
    AddOne(ref number);
    Console.WriteLine(number);
}

static void AddOne(ref int var)
{
    var++;
}
```





**Ví dụ 6:**(method) Viết chương trình nhập vào 2 số và tính tổng của 2 số. Với 2 phương thức có tham số.

- + Phương thức **Nhap** (a,b là các số nhập từ bàn phím)
- + Phương thức **TinhTong**
- + Trong phương thức Main gọi 2 phương thức trên

**Cách 1:**

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        double a = 0, b = 0;
        Nhap(ref a, ref b);
        TinhTong(a, b);
        Console.Read();
    }
    private static void Nhap(ref double x, ref double y)
    {
        Console.Write("Nhập vào a: ");
        x = double.Parse(Console.ReadLine());
        Console.Write("Nhập vào b: ");
        y = double.Parse(Console.ReadLine());
    }
    private static void TinhTong(double a, double b)
    {
        Console.Write("Tổng 2 số là:{0}", a + b);
    }
}
```

**Cách 2:**

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        double a = 0, b = 0;
        Nhap(ref a, ref b);
        double T=TinhTong(a, b);
        Console.Write("Tổng 2 số là: {0} ", T);
        Console.Read();
    }
    private static void Nhap(ref double x, ref double y)
    {
        Console.Write("Nhập vào số thứ 1: ");
        x = double.Parse(Console.ReadLine());
        Console.Write("Nhập vào số thứ 2: ");
        y = double.Parse(Console.ReadLine());
    }
    private static double TinhTong(double a, double b)
    {
        return a + b;
    }
}
```

## 5. Xử lý ngoại lệ

Ngoại lệ (Exception) là khái niệm được sử dụng trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao dùng để chỉ những biến cố không mong đợi khi chạy chương trình. Bản chất ngoại lệ là những lỗi xảy ra trong quá trình thực thi (runtime error). Trong .NET cung cấp một cơ chế xử lý ngoại lệ (gọi là cơ chế try/catch)

**Cú pháp:**

```
try {
    // các lệnh có thể gây ra ngoại lệ (exception)
}
catch( tên_ngoại_lệ e1 )
{ // phần code để xử lý lỗi }
[catch( tên_ngoại_lệ e2 )
{ // phần code để xử lý lỗi }
catch( tên_ngoại_lệ eN )
{ // phần code để xử lý lỗi } ]
```

Các lệnh có nguy cơ gây lỗi được đặt trong khối **try**. Các lệnh này có thể bao gồm các lệnh chuyển đổi kiểu dữ liệu (từ kiểu chuỗi sang kiểu số), lệnh liên quan đến nhập xuất và thậm chí cả toán tử chia... Khi gặp một lệnh gây ra lỗi trong khối try, chương trình thực thi sẽ lập tức triệu gọi các lệnh trong khối **catch** tương ứng để thực thi. Khối **catch** là khối lệnh thực hiện các ứng xử khi có lỗi, trong khối này, thông thường người lập trình thực hiện việc hiển thị lỗi. Khi xây dựng khối catch, đầu tiên phải khai báo loại ngoại lệ (Exception-type). Tất cả Exception-type là những lớp kế thừa từ lớp Exception. Trong mỗi lớp đều có phương thức ToString(), phương thức này được dùng để hiển thị thông tin lỗi cho người sử dụng.

**Các ngoại lệ hay dùng**

| Tên ngoại lệ               | Mô tả  |
|----------------------------|--|
| MethodAccessException      | Lỗi truy cập, do truy cập đến thành viên hay phương thức không được truy cập |
| ArgumentException          | Lỗi tham số đối mục  |
| ArgumentNullException      | Đối mục Null, phương thức được truyền đối mục null không được chấp nhận      |
| ArithmeticException        | Lỗi liên quan đến các phép toán  |
| ArrayTypeMismatchException | Kiểu mảng không hợp, khi cố lưu trữ kiểu không thích hợp vào mảng            |
| DivideByZeroException      | Lỗi chia zero  |
| FormatException            | Định dạng không chính xác một đối mục nào đó                                 |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| IndexOutOfRangeException       | Chỉ số truy cập mảng không hợp lệ, dùng nhỏ hơn chỉ số nhỏ nhất hay lớn hơn chỉ số lớn nhất của mảng |
| InvalidCastException           | Phép gán không hợp lệ  |
| MulticastNotSupportedException | Multicast không được hỗ trợ, do việc kết hợp hai uỷ quyền không đúng                                 |
| NotFiniteNumberException       | Không phải số hữu hạn, số không hợp lệ   |
| NotSupportedException          | Phương thức không hỗ trợ, khi gọi một phương thức không tồn tại bên trong lớp.                       |
| NullReferenceException         | Tham chiếu null không hợp lệ.  |
| OutOfMemoryException           | Out of memory  |
| OverflowException              | Lỗi tràn phép toán   |
| StackOverflowException         | Tràn stack   |
| TypeInitializationException    | Kiểu khởi tạo sai, khi bộ khởi động tĩnh có lỗi.   |

**Ví dụ 1:** Tính bình phương của một số nguyên được nhập từ bàn phím. Nếu dữ liệu nhập vào không phải số nguyên thì chương trình sẽ báo lỗi.

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Nhập 1 số x:");
    string temp = Console.ReadLine();
    int x = 0;
    try
    {
        x = int.Parse(temp);
        Console.WriteLine("x^2= " + x*x);
    }
    catch (FormatException e)
    {
        Console.WriteLine("Số nguyên nhập vào không đúng định dạng!");
        Console.WriteLine("Error:" + e.ToString());
    }
    Console.ReadLine();
}
```

**Ví dụ 2:** Tính số dư khi chia số nguyên x cho số nguyên y, hai số nguyên này được nhập từ bàn phím. Trong ví dụ này, chương trình có hai lệnh có khả năng sinh lỗi. Lệnh thứ nhất là lệnh chuyển kiểu khi thực hiện việc chuyển từ kiểu chuỗi ký tự sang kiểu số nguyên, lệnh này gây ra ngoại lệ khi chuỗi ký tự được nhập vào không đúng định dạng số nguyên. Lệnh thứ hai là lệnh thực hiện phép chia lấy số dư (%), lệnh này gây ra ngoại lệ khi số chia bằng 0.

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Nhập số nguyên thu nhất:");
    string tempX = Console.ReadLine();
    Console.WriteLine("Nhập số nguyên thu hai:");
    string tempY = Console.ReadLine();
    int x = 0; int y = 0;
    try
    {
        x = int.Parse(tempX);
        y = int.Parse(tempY);
        int z = 0;
        z = x % y;
        Console.WriteLine("x % y = " + z);
    }
}
```

```
}  
    catch (FormatException e1)  
    {  
        Console.WriteLine("Số nguyên nhập vào không đúng định dạng!");  
        Console.WriteLine("Error:" + e1.ToString());  
    }  
    catch (DivideByZeroException e2)  
    {  
        Console.WriteLine("Không thể chia cho số 0!");  
        Console.WriteLine("Error:" + e2.ToString());  
    }  
    Console.ReadLine();  
}
```

## BÀI TẬP

**Bài 1:** Viết chương trình cho phép:

- + Người dùng nhập danh sách n số nguyên ( $0 < n \leq 100$ ):
- + Tính tổng các phần tử chẵn, in ra.
- + Sắp xếp mảng tăng dần, in ra.

*\*Chú ý: Sử dụng 2 cách: mảng và **List<T>***

**Bài 2:**(method) Viết chương trình giải phương trình bậc 2  $AX^2+BX+C=0$  (a,b,c là các hệ số nhập từ bàn phím). Với 2 phương thức: **Nhap** và **Giai**. Trong phương thức Main gọi 2 phương thức trên

**Bài 3:**(method) Viết chương trình tính tiền điện gồm 2 Phương thức:

- Phương thức Nhap (nhập chỉ số đầu và cuối kiểu void có TS)
- Phương thức TinhTien (kiểu trả về giá trị có TS)
- Trong Phương thức Main gọi 2 Phương thức trên.

Biết rằng: 100 kw đầu giá là: 2000đ/kw

50 kw tiếp giá là: 2500đ/kw

50 kw tiếp giá là: 2800đ/kw

>200 kw giá là: 3500đ/kw

*\* Sử dụng **Try...Catch** để bắt lỗi nhập không đúng định dạng*