Các kiểu dữ liệu và các lệnh cơ bản

1. Biến & hằng

* 2 loại biến:
* Member
* không cần khởi tạo giá trị (được tự động gán giá trị mặc định)
* Được khai báo là thành phần của lớp
* Local
* Bắt buộc phải khởi tạo giá trị trước khi sử dụng
* Được khai báo trong một phương thức
* Viết hoa chữ cái đầu tiên của các từ
* Hằng: khai báo dùng ‘final’, viết hoa tất cả các ký tự

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Kiểu dữ liệu (cơ sở, tham chiếu)

A diagram of a data flow

Description automatically generated

* Chuyển kiểu:
* Chuyển kiểu hẹp (lớn -> nhỏ): ép kiểu

<tên biến 2> = (kiểu dữ liệu) <tên biến 1>;

* Chuyển kiểu rộng (nhỏ -> lớn): tự động chuyển
* Khai báo kiểu tham chiếu:

<kiểu đối tượng> <biến> = new <kiểu đối tượng>;

* Mảng

A text on a white background

Description automatically generated

* String
* Modifier

A close-up of a computer screen

Description automatically generated

1. Toán tử, biểu thức
2. Các cấu trúc điều khiển (chọn, rẽ nhánh, lặp)

Nhập/xuất console

* Scanner
* System (out/in)

1. Lớp bao kiểu cơ sở

Mỗi kiểu cơ sở có lớp bao tương ứng