Khách Inbound và Outbound

User tách riêng 1 DB

Db dùng: Redis hoặc kafka

* Buid trên docker

Mọi thứ đều đi qua Gateway

-header

+ osaptype

+ osapversion

Bản tin trả ra:

+ Http Status

+ Errorcode: “1000” do mk tạo ra

+ message

+ data

Phase1: 2 month: hình thành luồng cơ bản

Sprint 1:

* User: xem tour, đặt tour, thanh toán, rating …
* Agency: đăng ký, đăng tour, quản lý tour – lịch tour/ ….
* Admin: quản trị user/agency

Phase 2: nâng cấp, mobile ….

Quản lý: aglle / trello…

Mỗi ngày nói ra được:

+ done

+ problem

+ plan

# .Primitive & Object datatype

Kiểu dữ liệu là dùng để lưu trữ thông tin, giá trị mà chương trình biên dịch ra

1. Thế nào là kiểu dữ liệu nguyên thủy?

* Kiểu dữ liệu nguyên thủy là kiểu dữ liệu được chương trình cung cấp và hỗ trợ sẵn, nó được dùng để lưu trữ các giá trị đơn giản
* Kiểu dữ liệu nguyên thủy là tham chiếu

Có 2 kiểu chính là kiểu boolen và kiểu số

Kiểu logic: boolean

Kiểu số:

+ Kiểu nguyên:

+ Kiểu số thực: Float, Double

Mặc định Java xem kiểu số nguyên là int và số thực là double, nên khi ta khai báo kiểu dữ liệu float thì them f hoặc F, long thì thêm l hoặc L vào cuối số. Với kiểu float thì chắc chắn phải thêm f (hoặc F) vào cuối số vì nó có phạm vi nhỏ hơn mặc định double. Còn long thì giả sử nó vượt quá phạm vi của int thì them l (hoặc L) ở cuối

Overflow (tràn ra): đó là khi giá trị vượt quá mức cho phép mà chương trình cho ra, giả sử long là kiểu dữ liệu cho phép lớn nhất rồi mà có phép cộng, cộng thêm 1 đơn vị nữa chẳng hạn nó sẽ vượt quá mức cho phép của long thì lúc này Java sẽ đảo ngược chiều về hàng âm nhỏ nhất và bắt đầu đếm lại từ đó

Underflow (tràn xuống): ngược lại với overflow, nghĩa là khi nhỏ quá vượt mức lưu trữ, phạm vi của chương trình thì nó sẽ xoay chiều sang số dương lớn nhất và giảm xuống từ đó

1. Thế nào là kiểu dữ liệu đối tượng

* Kiểu dữ liệu đối tượng là kiểu dữ liệu mang tính chất tham chiếu, biến của nó sẽ tham chiếu đến đối tượng. Biến của nó sẽ không lấy giá trị mà lấy địa chỉ bộ nhớ của đối tượng đó
* Trong java có 3 kiểu dữ liệu đối tượng:

+ Array: đó là 1 mảng động chứa các phần tử có cùng kiểu dữ liệu

+ Class: do người dùng tự định nghĩa

+ interface: dữ liệu kiểu lớp giao tiếp do người dùng tự định nghĩa

1. Chuyển đổi kiểu dữ liệu giữa 2 dạng này như thế nào ?

* Thông qua Wrapper class, cụ thể là autoboxing và unboxing

Java cung cấp 1 Wrapper class bao gồm các đối tượng Integer, Double, Long, Boolean …

nó sẽ tự động chuyển đổi 2 kiểu dữ liệu đó lẫn nhau

Integer a = Integer.valueOf(9); // boxing

Integer a = 9; // autoboxing

int b = a.intValue(); // unboxing

int c = a; // auto unboxing

* Chuyển đổi thủ công

int a = 10;

Integer b = Integer.valueOf(a);

Interger c = new Integer(10);

int d = c.intValue;

Mỗi kiểu điều có ưu nhược điểm riêng

* Kiểu nguyên thủy:

+ Ưu điểm: tốn ít bộ nhớ, hiệu suất tốt hơn, đoạn mã code nhìn rõ ràng

+ Nhược điểm: cứng nhắc, không có tính linh hoạt, không thể tùy biến được

* Kiểu đối tượng:

+Ưu điểm: đa dạng, linh hoạt, dễ tùy biến, tái sử dụng

+ Nhược điểm: tốn bộ nhớ khi ta không sử dụng hợp lý

Autoboxing: là quá trình tự biến đổi kiểu dữ liệu đối tượng sang kiểu dữ liêu tham chiếu

Ví dụ: Integer = 2; // autoboxing

Integer a = new Integer(2)

Integer a = Interger.valueOf(2)

Unboxing: là quá trình biến đổi từ kiểu dữ liệu đối tượng sang nguyên thủy

Integer b = 2;

int c = b.intValue()

# Java-OOP-1

Hướng đối tượng là mô hình hóa hệ thống trong cuộc sống trong phần mềm dựa trên các đối tượng

Các tính chất hướng đối tượng:

* Tính đóng gói: gói gém và che giấu dữ liệu, bảo mật dữ liệu trong đối tượng, và chỉ được truy cập dữ liệu bên trong đối tượng qua các phương thức và không cho phép gọi trực tiếp chúng

Thể hiện qua access modifiers, khi 1 biến hoặc 1 phương thức khai báo dưới dạng:

+ public(công khai): thì chúng ta có thể truy cập chúng ở khắp mọi nơi

+ private(riêng tư): chỉ được gọi trong class mà chúng được định nghĩa

+ defaut: được gọi trong cùng 1 package

+ protected: được truy cập trong cùng 1 package, và các lớp con của nó

public class Animal {  
 private String name;  
  
 public Animal(String name) {  
 this.name = name;  
 }  
  
 public String getName() {  
 return name;  
 }  
  
 public void setName(String name) {  
 this.name = name;  
 }  
}

như trên ta thấy khi khởi tạo đối tượng Animal, khi xét các thuộc tính ta phải gọi thông qua phương thức trung gian đó là setter và getter. 2 phương thức đó sẽ kiểm soát được giá trị mà ta muốn đưa vào xem có hợp lệ không

* Tính kế thừa: khi một lớp con kế thừa 1 lớp cha thì nó sẽ được thừa kế toàn bộ những phương thức và thuộc tính của lớp cha. Nhưng nếu lớp cha đặt trạng thái ở private thì nó sẽ không kế thừa được trừ khi trong cùng 1 class
* Tính đa hình: trên cùng 1 phương thức nhưng mỗi đối tượng khác nhau thì nó là khác nhau, điều này trong java thường thể hiện qua:

+ override(ghi đè): khi 1 lớp con kế thừa 1 lớp cha, mà nó không muốn kế thừa hành động của của lớp cha thì nó sẽ ghi đè nội dung lên theo ý của nó

+ overrloading(nạp chồng): là ta có thể định nghĩa nhiều phương thức có cùng tên nhưng khác kiểu dữ liệu, kiểu trả về và số lượng đối số truyền vào

public class Overload {  
  
 public int tinhTong(int a, int b) {  
 return a+b;  
 }  
 public double tinhTong(double a, double b){  
 return a+b;  
 }  
   
 public double tinhTong(double a, double b, double c){  
 return a+b+c;  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 Overload overload = new Overload();  
  
 System.*out*.println(overload.tinhTong(3,2,1));  
 }  
}

+ Sử dụng đối tượng đa hình (Polymorphic Object): biến của lớp cha có thể tham chiếu đến đối tượng của lớp con

* Tính trừu tượng: cho phép chúng ta tạo ra 1 lớp mà không cần cung cấp cách triển khai trong phương thức, nó giúp tạo ra 1 cái tiêu chuẩn, 1 mô tả mà không cần cung cấp nội dung, để khi các lớp con kế thừa nó thì sẽ phải triển khai tuân theo nguyên tắc của mô tả đó và triển khai phương thức bên trong

Phân biệt giữa lớp và đối tượng trong Java

* Lớp là 1 bản thiết kế hoặc như 1 bản mô tả đến đối tượng, nó cung cấp các thuộc tính và hành vi để định nghĩa lên đối tượng
* Đối tượng là 1 thực thể cụ thể của 1 lớp, có hành vi và được tạo ra dựa trên thiết kế của lớp
* Như vậy ta có thể hiểu đối tượng được tạo ra dựa trên class, đối tượng là 1 thực thể còn class là 1 logic được viết ra, trong java khi runtime thì nó sẽ không cấp vùng nhớ cho class mà cấp cho đối tượng được tạo ra từ class

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Trong class | Trong package | Ngoài package không thuộc class con | Ngoài package thuộc class con | World |
| private | Y | X | X | X | X |
| default | Y | Y | X | X | X |
| protected | Y | Y | X | Y | X |
| public | Y | Y | Y | Y | Y |

# 2. Static & final

Thế nào là static trong Java?

* Khi 1 static được khai báo nghĩa là nó thuộc của lớp đó chứ không thuộc về đối tượng cụ thể nào của lớp đó. Các đối tượng sẽ dùng chung những gì khai báo static

Ý nghĩa từ khóa static trong Java?

* Static khi khai báo biến thì biến này sẽ được coi là của lớp, mỗi đối tượng sẽ không phải khởi tạo nó và dùng luôn nó, các đối tượng sẽ chia sẻ giá trị của biến được gán static này

Ưu điểm:

+ chia sẻ giá trị cho nhau giữa các đối tượng

+ tiết kiệm bộ nhớ

+ kết hợp với từ khóa final để khai báo hằng

+ theo dõi được đối tượng tạo ra

* Static trong phương thức thì chỉ có class tạo ra nó mới được sử dụng, nó không phụ thuộc vào đối tượng được tạo ra hay không và các đối tượng cũng không được dùng nó