# JAVA CORE BASIC

### 1. Kỹ thuật lập trình cơ bản

### a. Công cụ lập trình

Công cụ lập trình đã cài đặt là intellij.

### b. Các kiểu dữ liệu trong java

* Kiểu dữ liệu nguyên thủy:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kiểu dữ liệu** | **Kích thước** | **Giá trị mặc định** |
| byte | 1 byte | 0 |
| short | 2 byte | 0 |
| int | 4 byte | 0 |
| long | 8 byte | 0L |
| float | 4 byte | 0.0f |
| double | 8 byte | 0.0d |
| char | 2 byte | '\u0000' |
| boolean | 1 bit | false |

* Kiểu dữ liệu đối tượng: Là kiểu dữ liệu được lưu trữ trong bộ nhớ heap, các kiểu dữ liệu String, Array, Đối tượng được tạo bằng từ khoá new, Wrapper Classes(Integer, double, Double ,char , Character ,boolean , Boolean)

### c. Câu lệnh if, for, while, do-while, và switch-case:

* **Câu lệnh If**: được sử dụng để kiểm tra một điều kiện và thực hiện một đoạn mã nếu điều kiện đó đúng.

**Ví dụ**:

int X= 1;

if (x >= 3) {

System.out.println("X lớn hơn 3");

}

Dùng để kiểm tra một điều kiện đơn giản.Nếu điều kiện đúng, sẽ thực thi mã bên trong khối if.

* **Câu lệnh For:** For được sử dụng để lặp qua một dãy giá trị, thường dùng khi bạn biết trước số lần lặp.

Ví dụ:

for (int i = 0; i < 5; i++) { System.out.println(i); }

Thường dùng để lặp qua một tập hợp giá trị xác định.

* **Câu lệnh while:** while thực hiện lặp lại một đoạn mã miễn là điều kiện đúng.

**Ví dụ:**

int i = 0;

while (i < 5) {

System.out.println(i);

i++;

}

Thực hiện vòng lặp khi điều kiện đúng.

Điều kiện được kiểm tra trước khi vào vòng lặp, nên nếu điều kiện sai ngay từ đầu, vòng lặp sẽ không được thực thi.

* **Câu lệnh do-while:** do-while giống như while, nhưng nó kiểm tra điều kiện sau khi thực thi đoạn mã ít nhất một lần.

**Ví dụ:**

int i = 0;

do {

System.out.println(i);

i++;

} while (i < 5);

Thực thi đoạn mã ít nhất một lần, sau đó mới kiểm tra điều kiện.

Dùng khi bạn cần thực hiện một hành động trước khi kiểm tra điều kiện.

* **Câu lệnh** switch-case: switch-case được sử dụng để kiểm tra nhiều điều kiện, và có thể thay thế cho nhiều câu lệnh if-else khi kiểm tra một biến với nhiều giá trị khác nhau.

**Ví dụ:**

int day = 2;

switch (day) {

case 1:

System.out.println("Monday");

break;

case 2:

System.out.println("Tuesday");

break;

case 3:

System.out.println("Wednesday");

break;

default:

System.out.println("Invalid day");

}

Dùng để thay thế cho nhiều câu lệnh if-else khi kiểm tra một biến với nhiều giá trị khác nhau.

Break dùng để thoát khỏi switch sau khi thực hiện một case.

### d. Một số thuật toán làm việc với mảng

* Thuật toán Bubble Sort: Duyệt qua mảng và so sánh từng cặp phần tử kề nhau, nếu phần tử trước lớn hơn phần tử sau thì đổi chỗ chúng. Tiếp tục như vậy cho đến khi mảng được sắp xếp.

int[] arr = {5, 3, 8, 4, 2};

for (int i = 0; i < arr.length - 1; i++) {

for (int j = 0; j < arr.length - 1 - i; j++) {

if (arr[j] > arr[j + 1]) {

int temp = arr[j];

arr[j] = arr[j + 1];

arr[j + 1] = temp;

}

}

}

* Thuật toán Selection Sort: Tìm phần tử nhỏ nhất trong mảng và hoán đổi nó với phần tử đầu tiên, sau đó tiếp tục tìm phần tử nhỏ nhất trong phần mảng còn lại.

int[] arr = {5, 3, 8, 4, 2};

for (int i = 0; i < arr.length - 1; i++) {

int minIndex = i;

for (int j = i + 1; j < arr.length; j++) {

if (arr[j] < arr[minIndex]) {

minIndex = j;

}

}

int temp = arr[minIndex];

arr[minIndex] = arr[i];

arr[i] = temp;

}

* Thuật toán Insertion Sort: Duyệt qua từng phần tử, so sánh nó với các phần tử đã sắp xếp, và chèn nó vào vị trí phù hợp trong phần đã sắp xếp.

int[] arr = {5, 3, 8, 4, 2};

for (int i = 1; i < arr.length; i++) {

int key = arr[i];

int j = i - 1;

while (j >= 0 && arr[j] > key) {

arr[j + 1] = arr[j];

j--;

}

arr[j + 1] = key;

}

* Thêm phần tử vào mảng: Trong Java, mảng có kích thước cố định, khi cần thêm phần tử cần phải tạo mảng mới có kích thước lơn hơn.
* Xoá phần tử vào mảng: khi xóa một phần tử trong mảng, cần phải di chuyển các phần tử còn lại để lấp đầy chỗ trống.
* Tìm kiếm nhị phân: Tìm kiếm nhị phân là phương pháp tìm kiếm nhanh hơn khi dữ liệu đã được sắp xếp. Thuật toán này phân chia tập hợp dữ liệu thành hai nửa và so sánh giá trị trung bình với phần tử cần tìm. Nếu phần tử nhỏ hơn giá trị trung bình, tìm kiếm tiếp tục ở nửa trái, ngược lại, tìm kiếm tiếp tục ở nửa phải.

### e. Streams Input/Out put, làm việc với file mức cơ bản.

Trong Java, **Streams** là một khái niệm được sử dụng để đọc và ghi dữ liệu. **Streams** có thể làm việc với nhiều loại dữ liệu như file. Java cung cấp một hệ thống **Streams** mạnh mẽ cho phép xử lý các luồng dữ liệu theo cả hai hướng: **Input** (đọc) và **Output** (ghi).

Các loại stream trong java:

* **FileInputStream và FileOutputStream**: Đọc và ghi dữ liệu dưới dạng byte
* **BufferedInputStream và BufferedOutputStream:** Đọc và ghi dữ liệu từ một luồng vào và lưu vào bộ đệm để giảm thiểu số lần truy cập vào nguồn dữ liệu.
* **ObjectInputStream và ObjectOutputStream:** Đọc và ghi đối tượng đã được tuần tự hóa (serialization).
* **DataInputStream và DataOutputStream:** Đọc và ghi dữ liệu cơ bản (int, float, double, boolean...) từ một nguồn nhập liệu.

## 2. Lập trình hướng đối tượng

### a. Lập trình hướng đối tượng và class

* **Đối tượng**:

Đ**ối tượng** (object) là một thực thể cụ thể của một **class**. Nó là một thể hiện của class, mang các thuộc tính và hành vi của class đó.

* **Thuộc tính** : Là các biến hoặc dữ liệu lưu trữ thông tin của đối tượng.
* **Hành vi** : Là các phương thức hoặc chức năng mà đối tượng có thể thực hiện.
* **Class**

Class trong Java là một khuôn mẫu hoặc bản thiết kế dùng để tạo ra các đối tượng. Class định nghĩa các thuộc tính và phương thức mà các đối tượng của class đó sẽ có.Thuộc tính trong class là các biến mà tất cả các đối tượng của class này sẽ chia sẻ.Phương thức trong class là các hàm hoặc chức năng mà các đối tượng của class này có thể thực thi.Class có thể được coi là một mô tả hoặc khung mẫu của đối tượng. Một đối tượng thực tế được tạo ra từ một class khi chương trình chạy.

### b. Các đặc điểm trong Lập trình Hướng Đối Tượng

Lập trình hướng đối tượng có 4 tính chất:

* Tính đa hình: khả năng của một đối tượng trong Java có thể thể hiện nhiều hình thức khác nhau
  + **Overloading:** lviệc **định nghĩa nhiều phương thức trong cùng một lớp** với cùng tên nhưng khác nhau về số lượng tham số hoặc kiểu tham số. Điều này cho phép bạn sử dụng cùng một tên phương thức nhưng thực hiện các hành động khác nhau tùy theo số lượng hoặc loại tham số.
  + **Overriding:** khả năng của lớp **con** rong việc **định nghĩa lại phương thức đã có trong lớp cha** . Phương thức trong lớp con phải có cùng tên, kiểu trả về và tham số như trong lớp cha. **Overriding** cho phép lớp con cung cấp cách cài đặt cụ thể của phương thức mà lớp cha đã khai báo.
* Tính kế thừa: **Thừa kế** là cơ chế cho phép một lớp con kế thừa các thuộc tính và phương thức từ lớp cha, giúp tái sử dụng mã nguồn và mở rộng các tính năng mà không cần phải viết lại mã.
* Tính đóng gói: **Đóng gói** là quá trình ẩn giấu các chi tiết thực thi và chỉ cung cấp các phương thức để tương tác với dữ liệu bên trong lớp. Mục đích chính của đóng gói là bảo vệ dữ liệu khỏi sự truy cập trái phép và sai lệch, đồng thời cung cấp một giao diện rõ ràng cho người dùng tương tác, chỉ
* Tính trừu tượng: **Trừu tượng** là quá trình ẩn các chi tiết cụ thể và chỉ cung cấp các phương thức và thuộc tính cần thiết cho người dùng. Lớp trừu tượng chỉ định nghĩa các phương thức (không có phần thân hàm) mà lớp con sẽ phải thực thi. Điều này giúp che giấu các chi tiết cài đặt phức tạp, đồng thời chỉ hiển thị các phương thức hoặc tính năng quan trọng.

### c. Cách khai báo lớp, thuộc tính, phương thức, constructor, cách phân chia các class?

* Khai báo lớp có các cách khai báo:
  + Cách Khai báo lớp thường : class ClassName { }
  + Cách khai báo lớp trừu tượng: abstract class ClassName { }
  + Cách khai Interface: interface InterfaceName { }
  + Cách khai lớp tĩnh: static class InnerClass { }
  + Cách khai lớp ẩn danh: ClassName obj = new ClassName() { ... }
* Khai báo thuộc tính:
  + Private
  + Public
  + Protected
  + Default

## 3. Exception handling

### a. Khai báo ngoại lệ

Từ khoá throws: thông báo cho chương trình là một phương thức có thể **nén ra** một ngoại lệ cụ thể trong quá trình thực thi, dừng xử lý luồng hiện tại. Ví dụ

* public void funciton() **throws IOException {}**

Trong Java có 3 loại exception là Error, checked exception, và unchecked exception

Error: lỗi nghiêm trọng mà không kiểm soat được như lỗi phần cứng, tràn bộ nhớ. Kế thừa lớp Error không phải từ lớp expection

Checked exceptions: là những ngoại lệ mà chương trình có thể **dự đoán và xử lý trước,** xảy ra trong quá trình compile time, và cần xử lý ngay khi thực thi code nếu không xử lý thì chương trình sẽ không chạy.

**UnChecked exceptions:** Là loại exception xảy ra tại thời điểm thực thi chương trình, không bị biên dịch yêu cầu phải xử lý,Ví dụ ngoại lệ: NullPointerException, ArrayIndexOutOfBoundsException, DivideByZeroException...

### b. Cơ chế try-catch

Cấu trúc của try catch:

try {

// Đoạn mã có thể gây ra ngoại lệ

} catch (Exception e) {

// Xử lý ngoại lệ

} finally {}

* **Khối try**: Đầu tiên, chương trình sẽ thực thi đoạn mã trong khối try. Nếu không có ngoại lệ xảy ra, chương trình sẽ tiếp tục thực thi các câu lệnh sau đó và sẽ không vào khối catch.
* **Khối catch**: Nếu có ngoại lệ xảy ra trong khối try, chương trình sẽ nhảy vào khối catch tương ứng với loại ngoại lệ đó và thực thi mã trong khối catch, chương trình sẽ không bị dừng và chạy tiếp.
* **Khối finally**: Được sử dụng để thực thi mã dọn dẹp hoặc mã cần chạy bất kể có xảy ra ngoại lệ hay không.

### c. Throw ngoại lệ

**Throw** là từ khóa trong Java được sử dụng để **ném** một ngoại lệ (exception) ra ngoài từ một phương thức, khiến chương trình dừng lại tại điểm ném và chuyển điều khiển tới phần xử lý ngoại lệ.

**throw** được sử dụng để ném một ngoại lệ từ trong một phương thức hoặc khối mã, và chương trình sẽ chuyển sang khối catch của ngoại lệ đó nếu nó được khai báo và xử lý.

Khi **throw** được sử dụng, bạn có thể ném ra bất kỳ loại ngoại lệ nào, bao gồm **checked exceptions** (ngoại lệ cần khai báo hoặc xử lý) và **unchecked exceptions** (ngoại lệ không cần khai báo hoặc xử lý).

### d. Chuyển tiếp ngoại lệ

**Chuyển tiếp ngoại lệ** (Exception Propagation) trong Java là một cơ chế mà theo đó ngoại lệ được **truyền từ phương thức này sang phương thức khác** nếu nó không được xử lý ở phương thức hiện tại. Nếu một phương thức ném ra một ngoại lệ và phương thức đó không xử lý được ngoại lệ, thì ngoại lệ sẽ được "chuyển tiếp" lên phương thức gọi nó cho đến khi nó được bắt và xử lý (hoặc nếu không được xử lý thì chương trình sẽ dừng lại.

* Khi một ngoại lệ xảy ra trong phương thức, nếu phương thức đó không xử lý ngoại lệ, nó có thể **ném ngoại lệ** ra ngoài bằng cách sử dụng từ khóa throw.
* Nếu phương thức có thể ném ra một ngoại lệ, cần khai báo throw, phương thức bắt ngoại lệ của phương thức loại lệ sẽ xử lý nó.
* Nếu một phương thức không xử lý ngoại lệ, ngoại lệ đó sẽ được chuyển tiếp lên phương thức gọi nó

4. Lập tình xử lý với database

* **Stored Procedure** trong Oracle là một đoạn mã Procedural Language/Structured Query Language được **lưu trữ trong cơ sở dữ liệu** và có thể được **gọi lại và thực thi** khi cần thiết. Stored procedure giúp tách biệt mã xử lý khỏi ứng dụng, giúp giảm sự phụ thuộc vào ứng dụng và đảm bảo mã thực thi được chia sẻ và tái sử dụng.
* **Function** trong Oracle tương tự như một thủ tục lưu trữ, nhưng khác biệt ở chỗ nó luôn phải **trả về một giá trị**. Hàm có thể nhận tham số và thực hiện một tác vụ, sau đó trả về một kết quả. Hàm có thể được sử dụng trong các câu lệnh SQL, điều này tạo ra sự linh hoạt cao trong việc xử lý dữ liệu trực tiếp trong cơ sở dữ liệu
* **Trigger** trong Oracle là một đoạn mã PL/SQL tự động thực thi khi có sự kiện cụ thể xảy ra trong cơ sở dữ liệu, chẳng hạn như chèn, cập nhật hoặc xóa dữ liệu. Triggers được sử dụng để thực thi các hành động tự động trong cơ sở dữ liệu mà không cần yêu cầu thao tác trực tiếp từ người dùng, như ghi log, kiểm tra dữ liệu hợp lệ, hoặc tự động cập nhật các bảng khác khi dữ liệu thay đổi.
* **Sequence** là một đối tượng trong Oracle giúp tạo ra một dãy số tăng dần, thường được sử dụng để tạo giá trị cho các cột khóa chính tự động . Sequence có thể được sử dụng để lấy các giá trị số liên tục trong cơ sở dữ liệu mà không cần sự can thiệp của người dùng.
* **Partition** trong Oracle giúp chia bảng lớn thành các phần nhỏ hơn . Mỗi **Partition** lưu trữ một phần dữ liệu của bảng, giúp cải thiện hiệu suất khi truy vấn hoặc thao tác với dữ liệu. Có nhiều cách phân vùng bảng, như phân vùng theo dải giá trị, phân vùng theo danh sách , hoặc phân vùng theo hash
* **Job** trong Oracle là một tác vụ được lên lịch để thực thi tự động vào một thời điểm cụ thể hoặc lặp lại theo lịch trình. Jobs có thể được sử dụng để tự động hóa các công việc trong cơ sở dữ liệu như sao lưu, tạo báo cáo, hoặc thực hiện các tác vụ bảo trì định kỳ. Các jobs này có thể được quản lý qua Oracle Scheduler.
* **Index** trong Oracle là một cấu trúc dữ liệu được sử dụng để tăng tốc quá trình truy vấn dữ liệu. Index giúp giảm thời gian tìm kiếm dữ liệu trong các bảng lớn bằng cách tạo ra một bản sao sắp xếp của một hoặc nhiều cột trong bảng. Khi thực hiện các truy vấn, Oracle sẽ sử dụng chỉ mục để truy xuất dữ liệu nhanh chóng thay vì phải quét toàn bộ bảng .

Đã thực hành trong file OracleCore.sql.

Kết nối java với oracle: Cài đặt Oracle JDBC Driver để kết nối với oracle.

Đang thực hành trong file config-java-oracle.