## Chương 1

### Tại sao phải sử dụng C-Shaft (C#)

* C# là ngôn ngữ đơn giản
* C# là ngôn ngữ hiện đại
* C# là ngôn ngữ hướng đối tượng
* C# là ngôn ngữ mạnh mẽ và mềm dẻo
* C# là ngôn ngữ có ít từ khoá

Tổng quát:

using TenLop;

namespace TenCuaNameSpace

{

class TenLop

{

int A{…}

static int Main(){……}

}

}

### Chương trình C# đầu tiên:

class ChaoMung

{

static void Main()

{

// Xuat ra man hinh

System.Console.WriteLine(“Chao mung”);

}

}

* Phương thức Read và Readline trong lớp Console

string a;

a = Console.ReadLine();

Console.WriteLine(a);

int b;

b= Console.Read();

Console.WriteLine(b);

Read: đọc từng ký tự do người dùng nhập giá trị trả về là ký tự trong bảng mã ASCII, trong trường hợp không nhập ký tự nào thì giá trị trả về là -1.

ReadLine: nhập từng dòng, khi không có dòng nào thì giá trị trả về là null.

### Kiểu dữ liệu

* Kiểu dữ liệu được xây dựng sẵn

|  |  |
| --- | --- |
| Kiểu dữ liệu | Giá trị mặc định |
| Int, long, byte,… | 0 |
| bool | false |
| char | “\0” {null} |
| enum | 0 |
| reference | null |

|  |  |
| --- | --- |
| Ký tự | Ý nghĩa |
| \’ | dấu nháy đơn |
| \” | dấu nháy kép |
| \\ | dấu chéo |
| \0 | ký tự null |
| \a | alert |
| \b | backspace |
| \f | sang trang form feed |
| \n | dòng mới |
| \r | đầu dòng |
| \t | tab ngang |
| \v | tab dọc |

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

nhập vào từ bàn phím 2 số nguyên

nhập 1 phép tính từ bàn phím

hãy thực hiện phép tính với 2 số nguyên đã nhập