- Method: phương thức thuộc về 1 lớp, đối tượng.

- Long: -2^63>2^63-1

byte Byte.parseByte(string)

short Short.parseShort(string)

in Interger.parseInt(string)

long Long.parseLong(string)

float Float.parseFloat(string)

- Interation: lặp.

- Ex: Void changGear(int newValue);

**- khai báo hằng số: Ex: static final int MIN\_WIDTH = 4;**

**- khai báo mãng:**

**+ int[] a = new int[50];**

**+ int[] a = {1, 3, 5, 9};**

**+ int a[] = new int[100];**

**- lấy số lượng phần tử trong mãng: a.length**

**- Chuỗi:**

**+ khai báo:**

**String name = “Steve”;**

**String s = null;**

**+ cộng chuỗi: String x = “foo” + “bar” + “!”;**

- Tên của packages must trùng vơi tên thư mục.

**Lập trình hướng đối tượng**

- Class (khuôn): các biến chưa có giá trị, còn Object (bánh làm từ khuôn): điền giá trị vào biến. Một Class có nhiều Object khác nhau.

- Properties (danh từ): là kho chứa, lưu thông tin của Object còn Method (động từ) dựa vào thông tin của Properties để xử lý thông tin.

- 4 đặt tính của lập trình hướng đối tượng:

+ Inheritance (thừa kế): Tài sản riêng (những cái riêng biệt chỉ đời cha mới sử dụng được, các đời con không sử dụng trực tiếp được) , Khả năng mở rộng ( đời cha ko có nhưng đời con có), Riêng biệt hóa (những đặt tính của đời trước những đời sao được thừa hưởng, có thể thay đổi giá trị ).

+ Encapsulation (bao gói): coder có thể phân quyền cho người dùng, cho họ thấy gì, sử dụng gì, truy cập vào những chức năng gì,….

+ Polymorphysm ( đa hình): một chương trình có nhiều chức năng, linh hoạt cho người dùng.

+ Abstract (từu tượng): sử dụng tên hàm giống nhau cho những lớp khác nhau, nhưng câu lệnh hàm bên trong khác nhau.

- Hàm khởi tạo: cấp bộ nhớ trên Ram, gán giá trị cho lớp.

- Thuộc tính của đối tượng: thay đổi theo thuộc tính của lớp

- Thuộc tính của lớp: truy xuất hết tất cả các đối tượng

- Khi bắt đầu chạy chương trình những static method (phương thức static) or static field (thuộc tính static) đều được cắp sẵn vùng nhớ còn Object method or Object field khi cần thì mới cấp vùng nhớ (= new).

- Static chỉ cấp vùng nhớ 1 lần, còn Object mỗi đối tượng đều cần cấp vùng nhớ.

\*Abstract:

- Phương thức ko có phần thân, khi khai báo lớp phải có abstract

- Abstract class là nữa từu trượng, nữa ko từu tượng

- 1 lớp chỉ đc thừa kế từ 1 abstract class

\*Interface: từu tượng hoàn toàn, ko có phần thân chỉ khai báo hàm.

- 1 lớp triển khai nhiều interface.

- Interface khi khai báo hàm mặt định lúc nào cũng Public.

- Super: tham chiếu biến đến lớp cha

- this chỉ đến đối tượng đang chạy

- JDK: Java SE Development Kit

- JRE: Java Runtime Eviroment

- JVM: Jave Virtual Machine

- Pakage:

+ Logic: phân loại và gôm nhóm thư viện

+ Vật lý: tạo ra pakage = tạo thư mục => tên phải trùng nhau

- phương thức static không sài đc các phương thức thuộc tính của instance. Muốn sài phải cấp vùng nhớ.