

**Tham trị :**

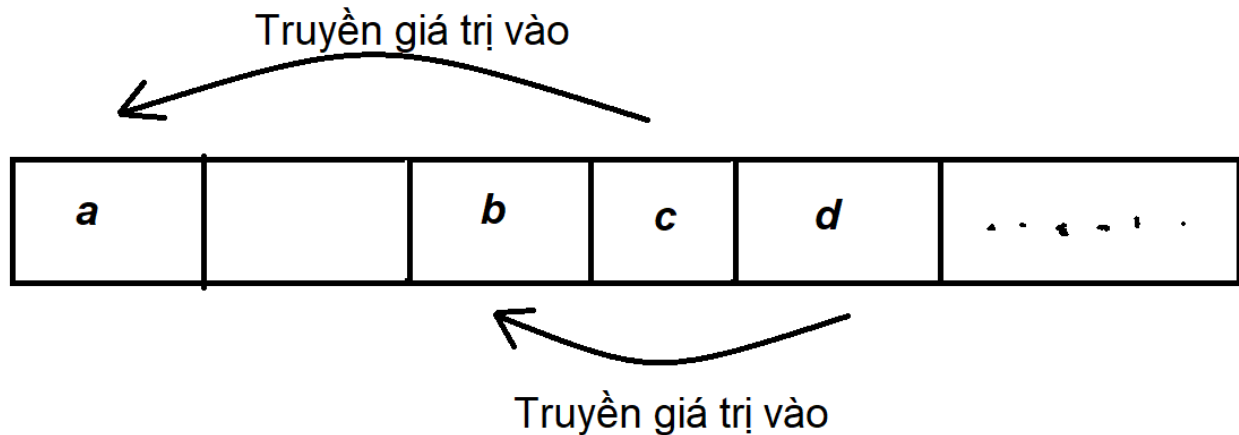
```
void Hoan_Vi(int a, int b) //Tham trị
{
    int temp = a;
    a = b;
    b = temp;
    cout << "Gia trị a trong Hoan_Vi là: " << a << endl;
    cout << "Gia trị b trong Hoan_Vi là: " << b << endl;
}

int main()
{
    int c, d;
    cout << "Nhập c: "; cin >> c;
    cout << "Nhập d: "; cin >> d;
    Hoan_Vi(c, d);
    cout << "Gia trị c trong Main là: " << c << endl;
    cout << "Gia trị d trong Main là: " << d << endl;

    system("pause");
    return 0;
}
```

Khi khai báo thì bộ nhớ sẽ phân cho a, b, c, d mỗi phân vùng khác nhau.

**Hoan\_Vi(c, d);** : c và d chỉ truyền giá trị vào a và b hai giá trị của c, d. Sau đó thực hiện lệnh và hoán vị ở hàm Hoan\_Vi. Không ảnh hưởng đến hàm Main.



### Tham biến – tham chiếu:

```
void Hoan_Vi(int &a, int &b) //Tham biến – Tham chiếu
{
    int temp = a;
    a = b;
    b = temp;
    cout << "Gia tri a trong Hoan_Vi la: " << a << endl;
    cout << "Gia tri b trong Hoan_Vi la: " << b << endl;
}

int main()
{
    int c, d;
    cout << "Nhap c: "; cin >> c;
    cout << "Nhap d: "; cin >> d;
    Hoan_Vi(a, b);
    cout << "Gia tri c trong Main la: " << c << endl;
    cout << "Gia tri d trong Main la: " << d << endl;

    system("pause");
    return 0;
}
```

Khi khai báo thì bộ nhớ sẽ phân cho a, b, c, d mỗi phân vùng khác nhau.

**Hoan\_Vi(c, d);** : c và d chỉ truyền giá trị và đồng hóa với a và b. Thay đổi a, b c. Sau đó thực hiện lệnh và hoán vị ở hàm Hoan\_Vi. Mọi sự thay đổi tham số hình thức đều ảnh hưởng đến hàm Main.

