File Note

Buổi 8: Cấu trúc rẽ nhánh trong Java

## 1, Phương thức khởi tạo

* Là phương thức được thực thi đầu tiên khi đối tượng được khởi tạo
* Mỗi đối tượng có ít nhất một phương thức khởi tạo
* Có đặc điểm
  + Tên phương thức trùng với tên đối tượng
  + Không có kiểu dữ liệu
* Ý nghĩa
  + Khởi tạo thông tin các thuộc tính của đối tượng
  + Thay thế phương thức nhập thông tin

## 2, Cấu trúc rẽ nhánh

Dùng để giải quyết các bài toán xử lý công việc trong thực tế đi kèm với một mệnh đề điều kiện

### 2.1) Cấu trúc rẽ nhánh if - else

* Giải quyết các công việc nếu thỏa mãn mệnh đề điều kiện
* Các mệnh đề điều kiện được xử lý tuần tự, từ trên xuống dưới
* Cú pháp

|  |
| --- |
| **if** (<mệnh đề điều kiện>) {  // Nội dung công việc  }  **else** {  // Nội dung công việc  } |

### 2.2) Cấu trúc rẽ nhánh switch - case

|  |  |
| --- | --- |
| **switch** (key) {  **case** value1:  // Nội dung công việc  break;  **case** value2:  // Nội dung công việc  break;  **case** value3:  // Nội dung công việc  break; | **default**:  // Nội dung công việc  break;  } |

* **switch – case** giải quyết các công việc nếu thỏa mãn mệnh đề điều kiện.
* Các điều kiện này được xử lý thông qua cơ chế so sánh **key == value**
* **key** có thể là thuộc tính hoặc 1 tham số
* **value1, value2, …** là các hằng số để so sánh với giá trị của **key**
* **break** là lệnh thoát khỏi **switch – case** khi công việc được thực hiện xong
* **default** là đại diện cho các trường hợp còn lại

Chú ý

* Getter và setter thường dùng cho các đối tượng ở layer thấp nhất.
* Mọi switch - case đều chuyển được thành if - else