Biến, kiểu dữ liệu, toán tử

1. Cách khai báo biến
   1. Tên biến phải bắt đầu bằng chữ cái (a-z,A-Z,) ký tự (\_) hoặc ký tự ($)
   2. Tên biến không bắt đầu bằng số
   3. Tên biến có thể chứa các chữ cái ,gạch dưới và ký tự đô la
   4. Tên biến phải tuân theo quy tắc phân biệt chữ hoa chữ thường
   5. Tên biến không nên trùng với từ khóa java (vd int, class, public…)
2. Các kiểu dữ liệu trong java
3. **byte:**

* · Dung lượng: 8-bit.
* Giá trị: Từ -128 đến 127.
* Sử dụng khi cần tiết kiệm bộ nhớ, ví dụ để lưu trữ số nguyên nhỏ.

**2.short:**

* · Dung lượng: 16-bit.
* Giá trị: Từ -32,768 đến 32,767.
* Sử dụng khi cần tiết kiệm bộ nhớ hơn int.

**3.int:**

* · Dung lượng: 32-bit.
* Giá trị: Từ -2,147,483,648 đến 2,147,483,647.
* Đây là kiểu dữ liệu nguyên thủy phổ biến nhất để lưu trữ số nguyên.

**4.long:**

* · Dung lượng: 64-bit.
* Giá trị: Từ -9,223,372,036,854,775,808 đến 9,223,372,036,854,775,807.
* Sử dụng khi cần lưu trữ các số nguyên lớn.

**5.float:**

* · Dung lượng: 32-bit.
* Giá trị: Khoa học với độ chính xác đơn.
* Sử dụng cho số thực với độ chính xác đơn (ví dụ: 3.14f).

**6.double:**

* · Dung lượng: 64-bit.
* Giá trị: Khoa học với độ chính xác kép.
* Đây là kiểu dữ liệu mặc định để lưu trữ số thực (ví dụ: 3.14159).

**7.boolean:**

* · Dung lượng: 1-bit.
* Giá trị: true hoặc false.
* Sử dụng để lưu trữ giá trị luận lý.

8.char:

* · Dung lượng: 16-bit (Unicode).
* Giá trị: Một ký tự Unicode, từ \u0000 đến \uffff.
* Sử dụng để lưu trữ ký tự đơn.

3.Toán tử trong java

+ Toán tử số học:

. “+” toán tử cộng

. ”-” toán tử trừ

. “\*” toán tử nhân

. ”/” toán tử chia

. “%” toán tử chia lấy dư

+Toán tử gán

. ”=” gán giá trị

. “+=”cộng và gán giá trị

. “-=” trừ và gán

. “\*=” nhân và gán

. “/=” chia và gán

. ”%=” chia lấy phần dư và gán

+Toán tử so sánh

. ”==”so sánh bằng

. ”!=” so sánh khác

. ”>” lớn hơn

. “<” nhỏ hơn

. “>=” lớn hơn hoặc bằng

. ”<=” nhỏ hơn hoặc bằng

+Toán tử logic

. ”&&” AND logic và

. “!” Not logic phủ định

+Toán tử tăng giảm

.”++” tăng giá trị lên 1

.”--” giảm giá trị xuống 1