

Lập Trình JAVA

CyberSoft Academy

Giảng Viên : Chế Công Bình

...

Mới học lập
trình được một
buổi. Mà thầy
lại kêu làm bài
kiểu

Nhập một số
nếu số cho biết
số đó là số
chẵn hay số lẻ
?

Giải pháp làm
sao ta. Haizz
làm sao mà ngủ
đây





Sáng dậy tỉnh táo, xinh đẹp
hắn ra, bỗng dưng có giải
pháp liền mình pro ghê.

Giải pháp là : Nếu một số mà
chia hết cho 2 thì số đó là số lẻ
ngược lại thì số đó là số chẵn

Trong lập trình có cái nào đại
diện cho chữ **Nếu** không ta.





Trong lập trình có hỗ trợ
cho câu nói Nếu hoặc
Ngược Lại thông qua câu
điều kiện

Nếu chúng ta kiểm tra
kết là là đúng (true) thì có
thể xử lý logic code cho
trường hợp đúng và nếu
sai chúng ta có thể thực
hiện logic code cho
trường hợp sai



Câu điều kiện - If

```
if[điều kiện cần kiểm tra]{  
    //Code thỏa điều kiện  
  
}else{  
    //Code không thỏa điều kiện  
}
```



Toán tử logic giữa 2 giá trị Boolean

- **A&&B** đúng khi tất cả đều đúng
- **A||B** đúng khi một trong 2 đúng

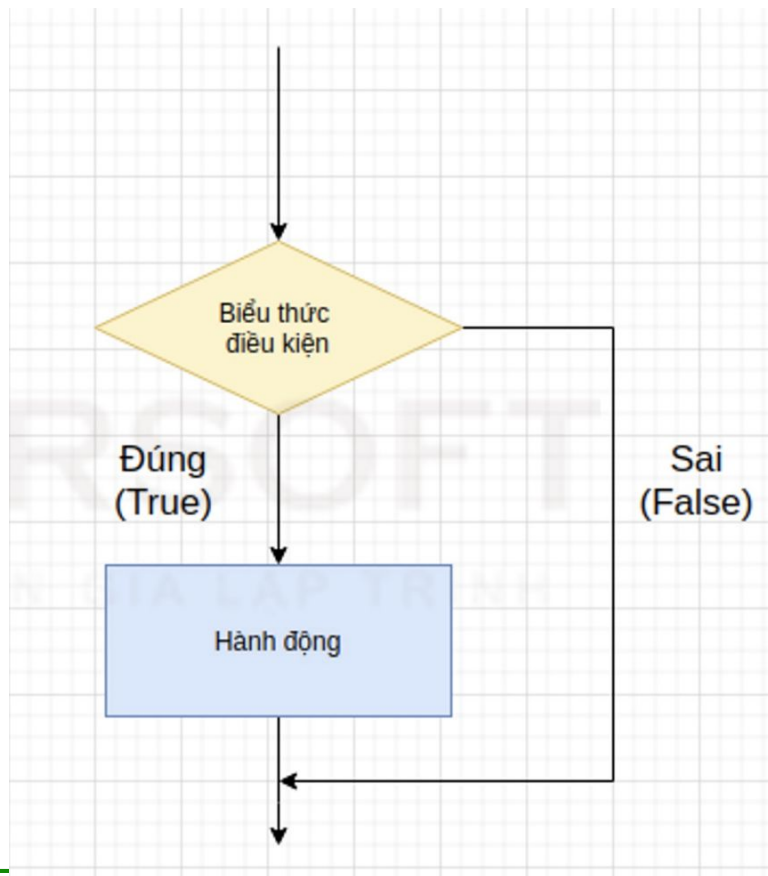
A	B	A&&B	A B	!A
true	true	true	true	false
false	true	false	true	true
true	false	false	true	false
false	false	false	false	true

[HTTPS://CYBERSOFT.EDU.VN](https://cybersoft.edu.vn)

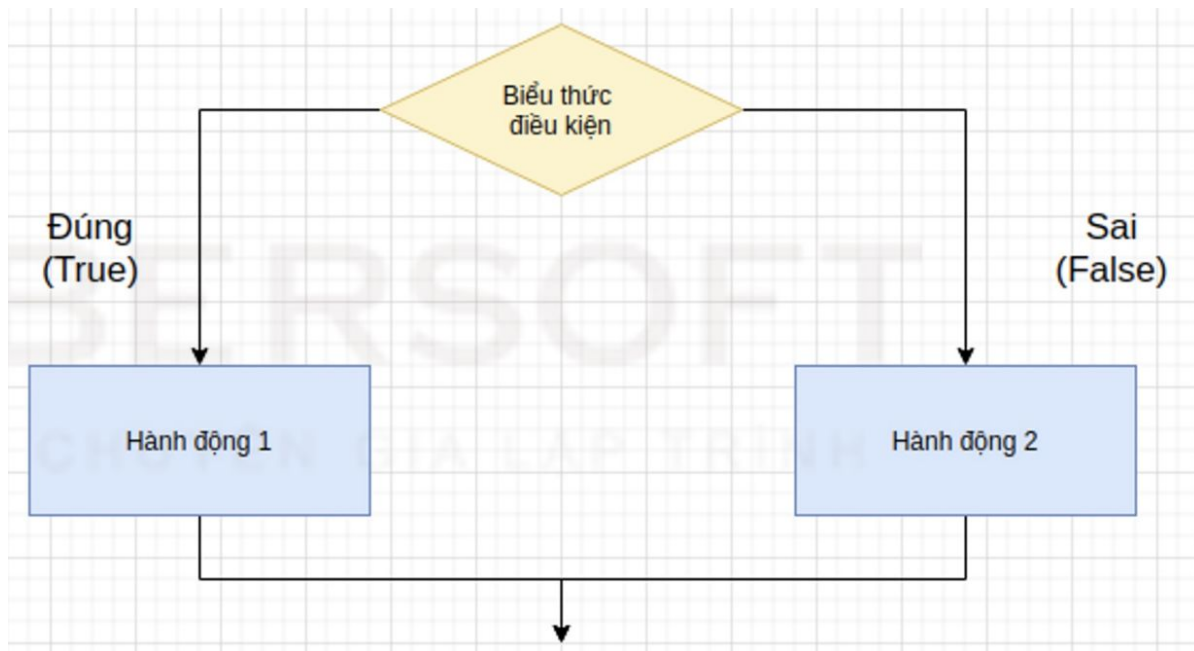
- **a == b** : So sánh bằng. Trả về True Nếu a và b cùng giá trị
- **a != b** : So sánh khác . Trả về True Nếu a và b khác giá trị



Cách thức hoạt động - If



Câu lệnh if - else



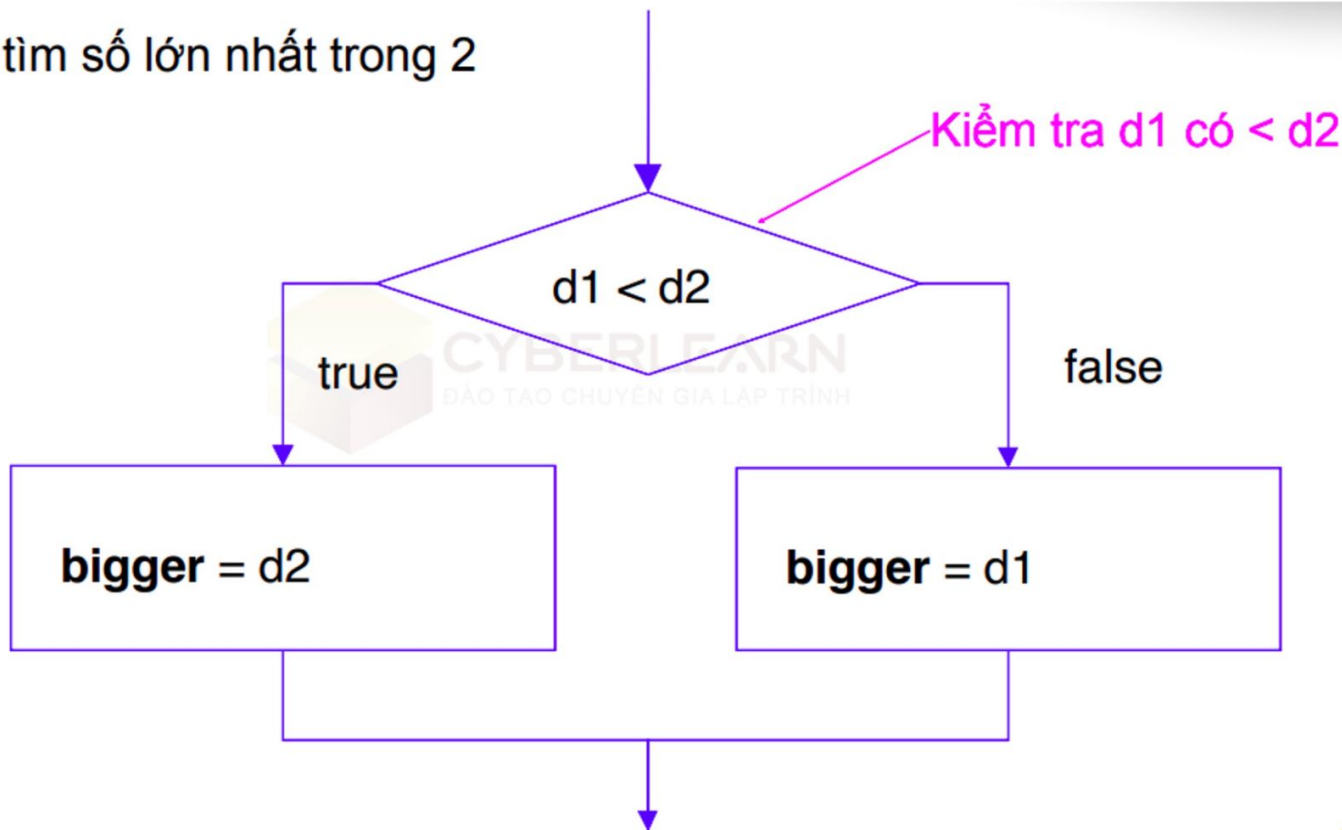
Ví dụ : Xem số đó là chẵn hay lẻ

```
String soA = scanner.nextInt()  
if(soA % 2 == 0){  
    System.out.println("Số chẵn")  
}else{  
    System.out.println("Số lẻ")  
}
```

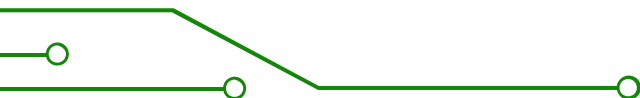
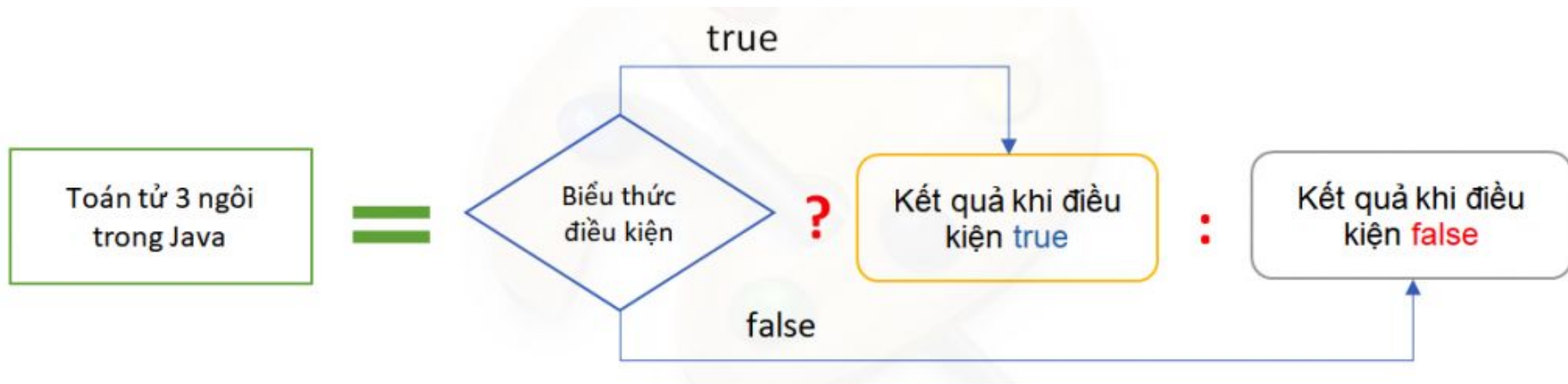


Ví dụ : if else

Nhập vào 2 số, tìm số lớn nhất trong 2 số d1 và d2



Toán tử 3 ngôi ?:



Ví dụ

```
int bigger = (intA > intB) ? intA : intB;
```

tương đương :

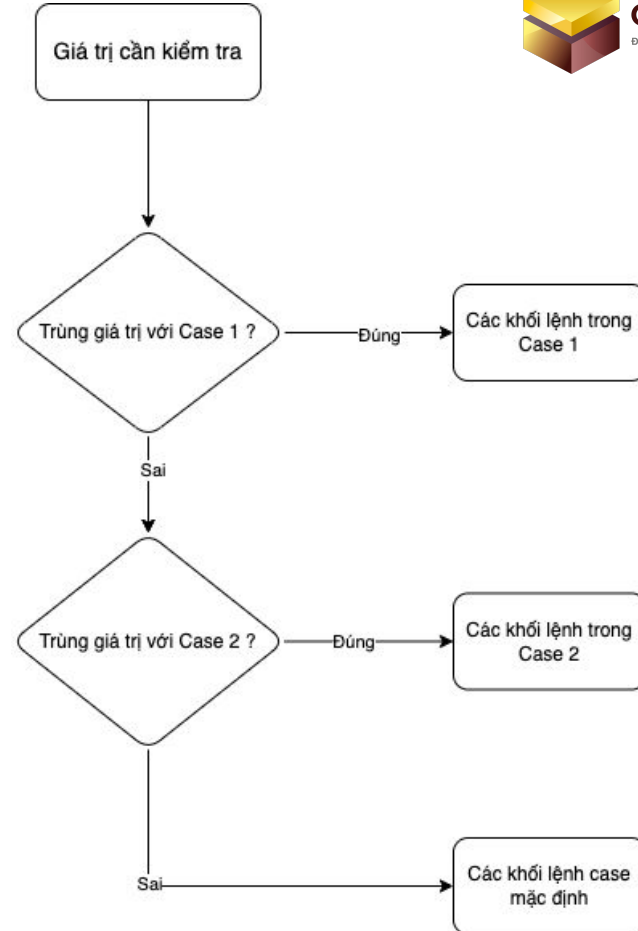


```
int bigger;  
if(intA > intB){  
    bigger = intA;  
} else{  
    bigger = intB;  
}
```

Câu lệnh Switch Case

Cú pháp

```
switch(Biểu thức switch){  
    case case1 :  
        Action1  
        break;  
    case case2 :  
        Action2  
        break;  
    :  
    :  
    case caseN :  
        ActionN  
        break;  
    default :  
        DefaultAction  
}
```





ĐỌC SỐ TƯƠNG ỨNG TỪ NGƯỜI DÙNG

Đọc các số do người dùng nhập vào từ 1 đến 4

$n = 3$

```
switch (n) {  
    case 1:  
        chuoai = "số 1";  
        break;  
    case 2:  
        chuoai = "số 2";  
        break;  
    case 3:  
        chuoai = "số 3";  
        break;  
    case 4:  
        chuoai = "số 4";  
        break;  
    default:  
        chuoai = "Vui lòng nhập số từ 1 đến 4";  
}
```

OUTPUT

số 3

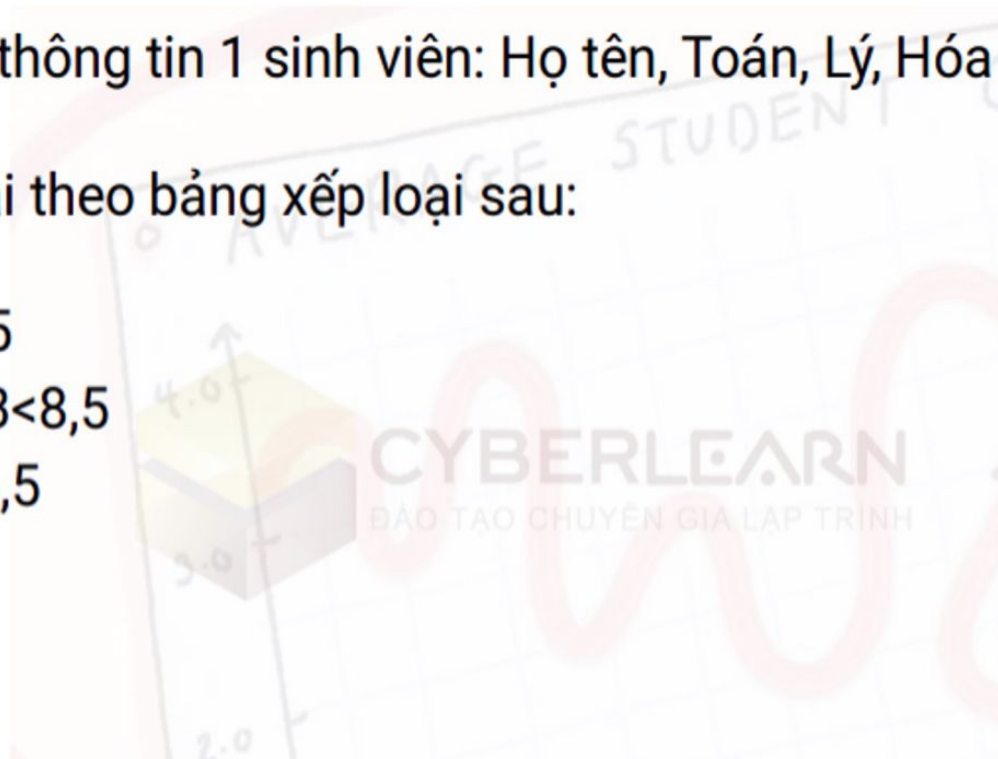


Bài tập tại lớp

Viết chương trình nhập vào thông tin 1 sinh viên: Họ tên, Toán, Lý, Hóa

Tính và xuất kết quả xếp loại theo bảng xếp loại sau:

- Loại Giỏi: Điểm TB $\geq 8,5$
- Loại Khá: $6,5 \leq \text{Điểm TB} < 8,5$
- Loại TB: $5 \leq \text{Điểm TB} < 6,5$
- Loại Yếu: Điểm TB < 5



Bài tập tại lớp

Tóm tắt yêu cầu và vẽ mô hình 3 block, lập trình để xử lý các bài toán sau đây:

1. Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên m, n. Xác định và xuất số nguyên lớn nhất.
2. Cho người dùng nhập vào 3 số nguyên, viết chương trình xuất 3 số theo thứ tự tăng dần.
3. Cũng yêu cầu như câu 2, nhưng cho phép Hỏi người dùng muốn xuất theo thứ tự nào, nếu người dùng chọn 1 thì xuất Tăng dần, người dùng chọn 2 thì xuất giảm dần.
4. Viết chương trình cho phép nhập vào số nguyên có hai chữ số. Hãy in ra cách đọc của số nguyên này.
5. Hãy viết chương trình "Chào Hỏi" các thành viên của gia đình có đặc điểm sau đây: đầu tiên máy sẽ hỏi ai đang sử dụng máy. Sau đó căn cứ vào câu trả lời nhận được mà máy cần đưa ra một câu chào hợp lý, dễ thương. Giả sử trong gia đình có 4 thành viên là : Bố (B), Mẹ (H), anh trai (A) và em gái (E)

Tóm tắt kiến thức

- 1) Hiểu được câu điều kiện If Else
- 2) Hiểu được câu điều kiện Switch Case
- 3) Hiểu được toán tử 3 ngôi

