

TUPLE









Tuple là một collection có thứ tự trong Python.

Các tính chất của Tuple

- Tuple are ordered: Các phần tử lưu trong tuple có thứ tự.
- Accessed by index: Truy cập các phần tử trong tuple thông qua chỉ số.
- Tuple can contain any sort of object: Tuple có thể chứa các phần tử ở mọi loại object như int, float, str, tuple, list...
- Tuple are immutable: Tuple không thể thay đổi, tức là không thể thêm, sửa, xóa.





1. Tạo tuple:

- -

Để tạo tuple ta đưa các phần tử của tuple vào trong đóng mở ngoặc tròn.

```
EXAMPLE
    a = (1, 2, 3)
    b = ("28tech", "python", "java")
    c = (2804, )
    print(type(a))
    print(type(b))
    print(type(c))
                  OUTPUT
               <class 'tuple'>
               <class 'tuple'>
               <class 'tuple'>
```



Tạo tuple thông qua constructor tuple().

```
OD
EXAMPLE
40
         s = "28tech"
         b = tuple(s)
         c = tuple([1, 2, 3])
         print(b)
         print(c)
                 OUTPUT
             ('2', '8', 't', 'e', 'c', 'h')
             (1, 2, 3)
```





2. Nested tuple:



Tuple có thể chứa mọi object trong Python vì thế nó cũng có thể chứa một tuple khác.

```
a = ("28tech", (1, 2, 3), "apple")
print(type(a))

OUTPUT

<class 'tuple'>
```







3. Tuple unpacking:



Khi unpacking thì số lượng biến ở bên phải dấu = phải bằng với số lượng phần tử ở bên trong tuple.

```
EXAMPLE
```

```
a = ("28tech", "python", "java", "C++")
x, y, z, t = a
print(x, y, z, t)
```

OUTPUT

28tech python java C++



Trong trường hợp unpacking không đủ số lượng phần tử, bạn có thể sử dụng toán tử *.

```
a = ("28tech", "python", "java", "C++")
x, *y = a
print(x, y)

OUTPUT
```

28tech ['python', 'java', 'C++']





4. Truy cập các phần tử trong tuple:

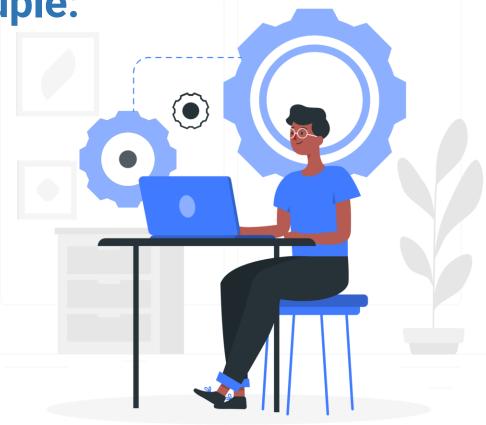


Tương tự như list các bạn có thể truy cập vào các item trong tuple thông qua chỉ số tính từ 0, tuple cũng hỗ trợ chỉ số âm.

```
a = ("28tech", "python", "java", "C++")
print(a[0])
print(a[-2])

OUTPUT

28tech
java
```







5. Duyệt tuple:



Để duyệt tuple ta có thể thông qua chỉ số hoặc dùng for-each.

```
a = ("28tech", "python", "java", "C++")
for i in range(len(a)):
    print(a[i], end = ' ')
print()
for item in a:
    print(item, end = ' ')
              OUTPUT
```

28tech python java C++

28tech python java C++

EXAMPLE

Kiểm tra phần tử xuất hiện trong tuple.

```
a = ("28tech", "java", "C++")
if "28tech" in a:
    print("FOUND")
else:
    print("NOT FOUND")
              OUTPUT
              FOUND
```





5. Thay đổi tuple:

Tuple không thể thay đổi giá trị nhưng nếu item trong tuple là object có thể thay đổi được thì bạn vẫn có thể thay đổi các item đó.

```
a = ("28tech", "python", "java", "C++")
a[0] = "learning"
print(a[0])

OUTPUT

TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
```

```
a = ("28tech", [1, 2, 3], "java", "C++")
a[1][0] = 100
print(a)

OUTPUT

('28tech', [100, 2, 3], 'java', 'C++')
```

Dù tuple không thể thay đổi nhưng bạn có thể xóa luôn cả tuple.







7. Tuple concatenation và repetition:



Các bạn có thể nối tuple hoặc lặp lại tuple.

```
a = ("28tech", "java", "C++")
b = ("Python", "C#")
c = a + b
print(c)

OUTPUT

('28tech', 'java', 'C++', 'Python', 'C#')
```

```
a = ("28tech", "java")
b = a * 3
print(b)

OUTPUT

('28tech', 'java', '28tech', 'java', '28tech', 'java')
```



8. Sắp xếp tuple:



Cách 1: Sử dụng hàm built-in sorted sau đó convert ngược lại tuple.

```
EXAMPLE
10
```

```
a = (5, 1, 2, 3, 4)
a = tuple(sorted(a))
print(a)
```

OUTPUT

(1, 2, 3, 4, 5)



Cách 2: Convert tuple sang list rồi sử dung hàm sort của list.

```
a = (5, 1, 2, 3, 4)
b = list(a)
b.sort()
                      OUTPUT
a = tuple(b)
                    (1, 2, 3, 4, 5)
print(a)
```





9. count() và index():

Tuple hỗ trợ 2 hàm là count() để đếm số lần xuất hiện của 1 phần tử trong tuple và index() để trả về chỉ số đầu tiên của một phần tử trong tuple.

Chú ý: Khi dùng hàm index hãy đảm bảo giá trị bạn cần kiểm tra chỉ số xuất hiện trong tuple, nếu không sẽ xảy ra lỗi ValueError.

```
a = (5, 1, 1, 3, 1)

print(a.count(1))

print(a.index(1))

OUTPUT

3
1
```

