

Lập trình Java1

Cài đặt phần mềm Lập trình Java1 (Netbean)

1. **Tạo project** bằng netbean

Chú ý: Tên thư mục không viết tiếng việt, không nên có dấu cách

2. **Lịch sử** ngôn ngữ Java

Nhóm lập trình công ty Sun Microsystem → làm project với ngôn ngữ C/C++ → Mất nhiều công sức, đặc biệt KHÓ khi sử dụng con trỏ → Nên nghĩ ra 1 ngôn ngữ mới nhanh hơn, đơn giản hơn → oak (1991) → Java (1995)

→ **Java** hoàn toàn hướng đối tượng (**c** là ngôn ngữ hướng **cấu trúc**)

→ Người lập trình Java không cần sử dụng con trỏ và giải phóng bộ nhớ(vì nó giải phóng tự động) (c bắt buộc sử dụng con trỏ, phải giải phóng bộ nhớ)

3. **Khái niệm biến:**

biến, **hằng**, **hàm**

$\sin(x)$

$PI=3.14$

$\sin()$: Hàm ~(phương thức, method, action)

x: Biến ~ (thuộc tính, property, lưu trữ)

PI=3.14: Là 1 đại lượng không thay đổi
(hằng~const)

4. Hàm in dữ liệu ra màn hình (trong c là printf)

```
System.out.print("chuoi can in");
```

```
System.out.println("chuoi can in");//xuống  
dòng
```

trong đó: System.out: Đối tượng

print: hàm

Đối tượng =Hàm (hoạt động) + Biến (lưu trữ)

Ví dụ:

Đối tượng con người =

Hàm (ăn,đi,ngủ,học)

+ Biến (màu da, màu tóc)

5. Nhập dữ liệu từ bàn phím: dùng Scanner
(trong c: scanf)

---Nhập 1 số nguyên

```
Scanner s = new Scanner(System.in);
```

```
int so = s.nextInt();
```

----Nhập 1 số thực:

```
Scanner s = new Scanner(System.in);
```

```
double so = s.nextDouble();
```

---Nhập 1 chuỗi

```
Scanner s = new Scanner(System.in);
```

```
String so = s.nextLine();
```

6. Truyền tham số cho hàm xuất dữ liệu

%d: số nguyên

%s: chuỗi

%f: số thực

```
System.out.printf("%s %d", ten, diem);
```