

## Bài 2: Kiểu, toán tử, lệnh if, switch

### 1. Các kiểu dữ liệu trong java

**int**: số nguyên

float, double: số thực

boolean: kiểu đúng, sai (true, false)

String: chuỗi

### 2. Toán tử:

Trong 1 biểu thức sẽ có các toán tử và toán hạng

$a+b=c$

=> toán tử là +, -, \*, /

=> toán hạng: a, b, c

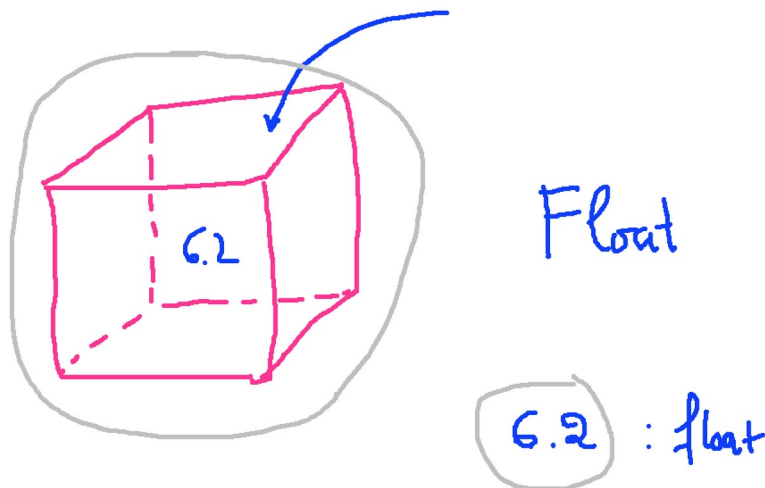
### 3. Các kiểu dữ liệu đối tượng (viết hoa):

Integer

Float

Double

String



### 4. Lệnh if (rẽ nhánh)

if(dieuKien)

{

lệnh thực hiện khi điều kiện đúng;

}

else

{

Lệnh thực hiện khi điều kiện sai;

}

Ví dụ:

```
if(troimua==true)
{
    System.out.println("không đi học");
}
else
{
    System.out.println("đi học");
}
```

#### 5. Lựa chọn (switch)

```
switch(dieuKien)
{
    case gt1:
        công việc 1;
        break;
    case gt2:
        công việc 2;
        break;
    default: //không có giá trị nào thỏa mãn
        công việc ngoại lệ;
        break;
}
```

ví dụ:

```
switch(thứ)
{
    case 2:
        System.out.println("học cả ngày");
        break;
    case 3,4:
        System.out.println("học 4 ca");
        break;
    case 5,6,7:
        System.out.println("học buổi sáng");
        break;
    case CN:
        System.out.println("Nghỉ");
        break;
    default:
        System.out.println("Không có thứ vừa nhập");
        break;
}
```

}

-----  
6. Triệu gọi đối tượng

**LớpIT17327** sinhvienA = **new** **LớpIT17327**();//tạo mới 1 đối tượng  
**sinhVienA.diHoc()**;// đối tượng SinhvienA gọi đến hàm diHoc();

=> dấu . có vai trò là truy cập vào thành phần con của đối tượng

—

**Scanner** s = **new** **Scanner**(System.in);//tạo mới 1 đối tượng nhập dữ liệu

**Scanner**: đóng vai trò như 1 lớp học

**s**: đóng vai trò như 1 sinh viên

**new**: tạo mới 1 đối tượng

**s.nextInt()**;//đối tượng s gọi hàm nextInt() để nhập dữ liệu kiểu int