

**CÔNG TY TNHH CÔNG NGHỆ SỐ NAM PHƯƠNG**

**TÀI LIỆU THỰC TẬP**

**MỤC LỤC**

[1) Variables 2](#_Toc173946882)

[1.1) Khái niệm 2](#_Toc173946883)

[1.2) Quy luật khai báo 3](#_Toc173946884)

[2) Datatypes 3](#_Toc173946885)

[2.1) Ý nghĩa 3](#_Toc173946886)

[2.2) Ý tưởng 4](#_Toc173946887)

[3) Type conversions 5](#_Toc173946888)

[4) Operators 7](#_Toc173946889)

[5) Comparisions 7](#_Toc173946890)

[6) Conditional branching 8](#_Toc173946891)

[7) Logical operators 10](#_Toc173946892)

[8) Switch 10](#_Toc173946893)

[9) Nullish coalescing operator 11](#_Toc173946894)

[10) Loops 12](#_Toc173946895)

[10.1) For loops 12](#_Toc173946896)

[10.2) While loops 14](#_Toc173946897)

[11) Functions 15](#_Toc173946898)

[12) Asynchronous, Promise 16](#_Toc173946899)

[13) Handling errors 18](#_Toc173946900)

# Variables

## Khái niệm

Variables hay còn được gọi là các biến, được dùng để lưu trữ và truy xuất dữ liệu. Cần phải khai báo trước khi sử dụng các biến này. Có 4 cách khai báo biến:

* Khai báo tự động:
  + x = 10
* Sử dụng từ khóa var
  + var x = 10
* Sử dụng từ khóa let
  + let x = 10
* Sử dụng từ khóa const
  + const x = 10

Từ khóa var được sử dụng từ năm 1995 đến 2015. Và sau đó, từ khóa let và const được thêm vào trong Javascript. Hiện tại, từ khóa var chỉ nên được sử dụng để viết mã cho các trình duyệt cũ. Đặc biệt, việc sử dụng let và const để khai báo biến một cách linh động hơn, làm cho việc định nghĩa giá trị của các biến một cách chặt chẽ hơn. Đối với biến được khai bằng const thì giá trị của biến đó là cố định và không thể thay đổi, ngược lại thì khi sử dụng let để khai báo biến thì giá trị của biến đó có thể thay đổi.

Khi sử dụng các từ khóa này, cần chú ý:

* Luôn luôn được dùng để khai báo biến
* Luôn sử dụng const nếu giá trị trong biến không thay đổi
* Luôn sử dụng const nếu kiểu dữ liệu trong biến không thay đổi (Array hoặc Object)
* Chỉ sử dụng let khi không thể sử dụng const
* Chỉ sử dụng var nếu cho các trình duyệt cũ

## Quy luật khai báo

Tất cả các biến trong Javascript sẽ được nhận diện với tên duy nhất của chúng, các tên này không được phép trùng nhau. Các tên biến này có thể ngắn chỉ gồm một ký tự như (x, y, z) hoặc có thể khai báo để hiểu rõ ý nghĩa về công dụng của biến như là (totalAge, totalVolume).

Các quy luật chung cho việc đặt tên biến:

* Có thể chứa các chữ cái, kí tự, \_ và $
* Tên phải bắt đầu bằng chữ cái
* Tên cũng có thể bắt đầu bằng \_ và $
* Tên có phân biệt chữ hoa và chữ thường (x và X là hai biến khác nhau)
* Các từ đã được định nghĩa trong Javascript như let, const, var thì không thể được sử dụng để đặt tên biến

# Datatypes

## Ý nghĩa

Trong Javascript có 8 kiểu dữ liệu khác nhau:

* String (Kiểu dữ liệu chuỗi)
* Number (Kiểu dữ liệu số)
* Bigint (Số nguyên lớn)
* Boolean (Chứa giá trị true hoặc false)
* Undefined (Không xác định)
* Null (Chưa có giá trị)
* Symbol
* Object

Ngoài ra còn có kiểu dữ liệu đã được xây dựng sẵn hoặc do người dùng định nghĩa, được gọi là Object Datatype. Gồm objects, arrays, dates, maps, sets, intarrays, floatarrays, promises, ...

**Ví dụ:**

* Kiểu số
  + let length = 16;
  + let weight = 7.5;
* Kiểu chuỗi: let color = “Red”;
* Kiểu boolean:
  + let x = true;
  + let y = false;
* Kiểu object:
  + const person = {firstName: “Long”, lastName: “Le”};
* Kiểu array:
  + const cars = [“Toyota”, “BMW”, “Volvo”]
* Kiểu date:
  + const date = new Date(“2024-07-24”)

## Ý tưởng

Trong lập trình, định nghĩa kiểu dữ liệu là rất quan trọng. Để có thể xử lý tính toán trên biến, thì thật sự cần thiết phải biết kiểu dữ liệu của biến là gì. Nếu không có kiểu dữ liệu thì trong một số trường hợp thì máy tính có thể giải quyết được nhưng có thể sẽ không theo mong muốn của người sử dụng

**Ví dụ:**

let x = 1 + “Hello”

Ta có thể thấy biến x là một phép cộng giữa một kiểu dữ liệu số và một kiểu dữ liệu chuỗi. Về nguyên lý thì chỉ có phép cộng giữa 2 chuỗi hoặc 2 số. Tuy nhiên máy tính sẽ không báo lỗi và thay vào đó, thay đổi kiểu dữ liệu số về dạng chuỗi và thực hiện phép cộng 2 chuỗi bình thường. Máy tính sẽ cho kết quả là “1Hello”.

let x = 1 + 1 + “Hello”

Javascript thực hiện tính toán từ trái sang phải. Vì vậy nó thực hiện phép cộng 2 số và sau đó chuyển số về chuỗi và thực hiện phép cộng hai chuỗi lại với nhau, Kết quả là “2Hello”

# Type conversions

Có 6 cách biến đổi kiểu dữ liệu trong Javascript:

* Strings 🡪 Numbers
* Numbers 🡪 Strings
* Dates 🡪 Numbers
* Numbers 🡪 Dates
* Booleans 🡪 Numbers
* Numbers 🡪 Booleans

Các biến trong Javascript có thể được chuyển thành một biến mới và có kiểu dữ liệu khác so với ban đầu. Để có thể thực hiện được điều này thì có thể sử dụng các hàm của Javascript hoặc để cho máy tính tự động thay đổi kiểu dữ liệu trong quá trình tính toán

* **Strings** 🡪 **Numbers:** sử dụng hàm Number() để chuyển kiểu dữ liệu từ chuỗi sang số.
  + Number(“3”) 🡺 3
  + Number(“1.5”) 🡺 1.5
  + Number(“”) 🡺 0
  + Number(“Car”) 🡺 NaN

Ngoài ra còn có các phương thức như parseFloat() và parseInt() dùng để chuyển kiểu chuỗi về dạng số thực và số nguyên.

* **Numbers 🡪 Strings:** sử dụng hàm String() hoặc toString()để chuyển kiểu dữ liệu từ số sang chuỗi.
  + String(123) 🡺 “123”
  + (123).toString() 🡺 “123”

Ngoài ra, còn có các phương thức như: toExponential(), toFixed(), toPrecision()

* **Dates 🡪 Numbers:** sử dụng phương thức getTime() hoặc Number() cũng có thể chuyển kiểu ngày/tháng/năm về dạng số
  + d = new Date;

Number(d)

d.getTime()

* **Dates 🡪 Strings:** sử dụng phương thứcString() hoặc toString() để chuyển kiểu ngày/tháng/năm về dạng chuỗi
  + String(Date())
  + Date().toString()
* **Booleans 🡪 Numbers:** sử dụng phương thức Number() để chuyển kiểu Boolean về dạng số
  + Number(false) 🡺 0
  + Number(true) 🡺 1
* **Booleans 🡪 Strings:** sử dụng phương thức String() để chuyển kiểu Boolean về dạng chuỗi
  + false.toStrign() 🡺 false
  + true.toString() 🡺 true
* **Automatic Type Conversion** (Tự động chuyển kiểu dữ liệu): Khi thực hiện tính toán với các biến không cùng kiểu dữ liệu với nhau. Thì Javascript sẽ cố gắng chuyển về đúng kiểu dữ liệu để có thể thực hiện việc tính toán
  + 5 + null 🡺 5
  + “5” + null 🡺 “5null”
  + “5” + 2 🡺 “52”
  + “5” – 2 🡺 3
  + “5” \* “2” 🡺 10

# Operators

Gồm các kiểu:

* Addition (+)
* Subtraction (-)
* Multiplication (\*)
* Exponential (\*\*)
* Division (/)
* Division Remainder (%)
* Increment (++)
* Decrement (--)
* Logical and (&&)
* Logical or (||)
* Logical not (!)

Ngoài ra, khi thực hiện tính toán giữa các biến. Có thể viết các toán tử một cách ngắn gọn hơn

**Ví dụ:**

x += y ⬄ x = x + y

x -= y ⬄ x = x - y

x \*= y ⬄ x = x \* y

x /= y ⬄ x = x / y

x %= y ⬄ x = x % y

x \*\*= y ⬄ x = x \*\* y

# Comparisions

* Bằng (==)
* Bằng giá trị và kiểu dữ liệu (===)
* Không bằng (!=)
* Không bằng giá trị hoặc kiểu dữ liệu (!==)
* Lớn hơn (>)
* Bé hơn (<)
* Lớn hơn hoặc bằng (>=)
* Bé hơn hoặc bằng (<=)
* Toán tử ba ngôi (?)

# Conditional branching

Gồm các từ khóa như:

* ( if ): dùng để chỉ một khối lệnh bên trong được thực thi nếu điều kiện được chỉ định là đúng
* ( else ): dùng để chỉ một khối lệnh được thực thi nếu điều kiện bị sai
* ( else if ): dùng để chỉ một khối lệnh được thực thi dựa trên một điều kiện mới nếu điều kiện trước đó bị sai
* ( switch ): dùng để chỉ nhiều khối lệnh được thi dựa trên điều kiện được xác định của mỗi khối
  + Nó sẽ xét điều kiện từ trên xuống dưới
  + Giá trị của biến sẽ được so sánh với từng giá trị của điều kiện
  + Nếu khớp điều kiện thì khối lệnh bên trong sẽ được thực thi

**Ví dụ:**

if (điều kiện 1){

Khối lệnh được thực thi nếu điều kiện đúng

}else if (điều kiện 2){

Khối lệnh được thực thi nếu điều kiện 1 sai và điều kiện 2 đúng

}else{

Khối lệnh được thi nếu cả điều kiện 1 và điều kiện 2 sai

}

if (time < 10){

console.log(“Good morning”)

}else if (time < 20){

console.log(“Good day”)

}else{

console.log(“Good evening”)

}

switch (expression){

case x:

Khối lệnh được thực thi

break;

case y:

Khối lệnh được thực thi

break;

default:

Khối lệnh được thực thi

}

switch (new Date().getDay()) {  
   case 0:  
     day = "Sunday";  
     break;  
   case 1:  
    day = "Monday";  
     break;  
   case 2:  
     day = "Tuesday";  
     break;  
   case 3:  
    day = "Wednesday";  
     break;  
   case 4:  
    day = "Thursday";  
     break;  
   case 5:  
    day = "Friday";  
     break;  
   default:  
     day = "Saturday";  
}

# Logical operators

Được sử dụng để xác định logic giữa các giá trị hoặc các biến. Có 3 loại

* Toán tử và (&&)
* Toán tử hoặc (||)
* Toán tử phủ định (!)

Giả sử ta có hai biến cùng với giá trị là : x = 1 và y = 2

( x < 5 && y < 1) 🡺 true

(x >= 3 || y < 1) 🡺 false

!(x ==y) 🡺 true

# Switch

Câu lệnh switch được sử dụng để chọn một hoặc nhiều khối lệnh được thực thi

Cú pháp:

Switch(biểu thức){

case x:

// code

break;

case y:

// code

break;

default:

// code

}

Biểu thức trong câu lệnh switch sẽ được xem xét. Giá trị trong biểu thức được so sánh với giá trị trong mỗi trường hợp. Nếu có sự trùng nhau về giá trị thì khối lệnh bên trong sẽ được thực thi. Ngược lại, thì khối lệnh bên trong default sẽ được thực hiện.

Ngoại trừ trường hợp của default, thì từ khóa break được sử dụng ở cuối mỗi khối lệnh. Điều này có ý nghĩa là dừng thực thi câu lệnh switch. Nếu không có câu lệnh break thì giá trị trong biểu thức sẽ được so sánh với các giá trị tiếp đó và thực thi khối lệnh nếu hợp và cho đến khi gặp từ khóa break hoặc là thực thi khối lệnh cuối cùng ( bên trong default) thì câu lệnh switch sẽ được dừng lại.

Khối lệnh trong default sẽ được thực thi khi mà các giá trị so sánh ở trên đều không khớp với nhau. Default không phải là trường hợp cuối cùng được so sánh trong câu lệnh switch. Có thể để ở trên cùng hoặc ở giữa câu lệnh, tuy nhiên phải kết thúc khối lệnh bên trong bằng từ khóa break

# Nullish coalescing operator

Nullish (đại diện cho giá trị null hoặc undefined).

* Null có nghĩa là giá trị rỗng hoặc giá trị không tồn tại, nó có thể được sử dụng để gán cho một biến như là một đại diện không có giá trị
* Undefined có nghĩa là không xác định. Khi khai báo một biến mà chưa gán giá trị thì giá trị của biến đó sẽ là undefined

Nullish coalesing operator được ký hiệu dưới dạng ( ?? ). Trong một biểu thức có sử dụng toán tử này thì nó sẽ trả về tham số đầu tiên nếu giá trị của biến đang xét không phải là kiểu nullish, ngược lại thì sẽ trả về tham số thứ 2.

Ví dụ:

let name = null;

let text = “missing”

let result = name ?? text 🡺 result = “missing”

# Loops

Trong Javascript, loops có nghĩa là các vòng lặp. Có 2 loại vòng lặp chính: For và While. Mỗi loại sẽ có công dụng và cách thức sử dụng khác nhau

Đối với vòng lặp For (gồm có For, For in For of), While (gồm có While, Do while)

## For loops

* Vòng lặp For (Tạo ra một vòng lặp với 3 biểu thức tùy chỉnh)

for (biểu thức 1; biểu thức 2; biểu thức 3){

Khối lệnh bên trong

}

Biểu thức 1 được thực thi trước khi khối lệnh bên trong được thực thi

Biểu thức 2 xác định điều kiện thực thi của khối lệnh bên trong

Biểu thức 3 được thực thi sau khi khối lệnh bên trong đã được thực thi

Ví dụ:

for (let i = 0; i < 5; i++){

text += “The number is ” + i + “<br/>”

}

* Vòng lặp For in (là vòng lặp sẽ đi qua các thuộc tính có trong một biến thuộc kiểu dữ liệu Object

Ví dụ:

for (key in object) {

// code

}

const numbers = [ 45, 4, 9, 16, 25];

let txt = “”;

for (let x in numbers) {

txt += numbers[x]

}

Ngoài ra, vòng lặp For in được sử dụng để đi qua các giá trị của một biến thuộc kiểu dữ liệu Array

Ví dụ:

For (variable in array){

//code

}

Đối với một mảng mà chúng ta cần có thông tin của các index thì không nên sử dụng vòng lặp for in. Trong trường hợp này, sử dụng vòng lặp for, for of hoặc Array.forEach() sẽ tốt hơn

Array.forEach() là phương thức được gọi để duyệt qua tất các phần tử có trong mảng

Ví dụ:

const numbers = [45, 5, 6]

let txt = “”

numbers.forEach((value, index) => {

txt += value ;

})

* Vòng lặp For of

Ví dụ:

For (variable of iterable){

//code

}

const cars = [“BMW” , “Volvo”, “Mini”]

let txt = “”;

for (let x of cars){

txt += x

}

## While loops

* while

Vòng lặp while sẽ đi qua khối lệnh khi mà điều kiện được chỉ định là true

Ví dụ:

while (điều kiện chỉ định){

//code

}

while (i < 10){

text += “The number is ” + i;

i++;

}

* do while

Là một biến thể của vòng lặp while. Vòng lặp này sẽ thực thi khối lệnh bên trong một lần trước khi kiểm tra điều kiện chỉ đinh. Và nó sẽ tiếp tục thực thi vòng lặp khi điều kiện chỉ định là true

Ví dụ:

do{

//code

}

while (điều kiện chỉ định)

do{

text += “The number is ” + i;

i++;

} while (i < 10)

# Functions

* Là một khối lệnh được thiết kế để giải quyết một tác vụ cụ thể nào đó. Nó sẽ được thực thi khi có lệnh gọi. Function được định nghĩa với một từ khóa là function, theo sau nó sẽ là tên gọi cùng với dấu () cùng với tham số đầu vào bên trong, tên function có thể chứa các kí tự, số, dấu gạch dưới, dấu $ ( tương tự như cách đặt tên biến).
* Một function có thể chứa nhiều tham số đầu vào và sẽ được ngắn cách bởi dấu ‘,’. Khối lệnh của function sẽ được nằm bên trong dấu {}. Các tham số truyền vào chính là các giá trị mà function sẽ lấy để thực hiện các tác vụ tính toán và trả về kết quả.
* Khối lệnh bên trong function sẽ được thực thi khi có lệnh gọi. Kết quả thực thi của function sẽ được trả về thông qua từ khóa return ở cuối khối lệnh.
* Khi viết định nghĩa một function để giải quyết một tác vụ cụ thể. Chúng ta có thể sử dụng function đã được định nghĩa này để giải quyết các tác vụ tương tự. Điều đó cho thấy, một function có thể được gọi và tái sử dụng nhiều lần, giúp việc viết lệnh trở nên ngắn gọn và hiệu quả hơn.

Ví dụ:

function myFunction (x, y) {

return x + y

}

let a = myFunction(1,1) 🡺 a =2

# Asynchronous, Promise

Asynchronous có nghĩa là bất đồng bộ. Khi một hàm được thực thi song song với những hàm khác thì nó được gọi là bất đồng bộ (hàm setTimeout() trong Javascript là một hàm bất đồng bộ được xây dựng sẵn trong Javascript)

Từ khóa Async, Await dùng để trả về một Promise và chờ đời một Promise. Và await chỉ có thể được sử dụng bên trong một hàm có định nghĩa async trước đó. Await dùng để làm cho hàm tạm dừng thực thi và chờ đợi kết quả từ Promise trước khi tiếp tục.

Ví dụ:

async function myDisplay() {  
  let myPromise = new Promise(function(resolve, reject) {  
    resolve("I love You !!");  
  });  
  document.getElementById("demo").innerHTML = await myPromise;  
}  
  
myDisplay();

Promise là một Object chứa Producing code và Consuming code. Nó đại diện cho các tác vụ bất đồng bộ và được sử dụng kết hợp với async và await.

Producing code là lệnh thỉnh thoảng có thể thực thi

Consuming code là lệnh phải chờ đợi để thực thi khi có kết quả

Khi Producing code nhận kết quả, nó sẽ gọi 1 trong 2 callbacks:

* Khi thành công nó sẽ gọi hàm Resolve
* Khi thất bại nó sẽ gọi hàm Reject

Ví dụ:  
 let myPromise = new Promise(function(myResolve, myReject) {

myResolve(); // Khi thành công

myReject(); // Khi thất bại

})

myPromise.then(

function(value){

// Thực thi lệnh nếu thành công

},

function(error){

// Thực thi lệnh nếu thất bại

}

)

Object promise gồm 3 loại:

* Pending
* Fulfiled
* Rejected

Gồm 2 thuộc tính: state và result

Pending có state là “pending” 🡪 Giá trị của result là undefined

Fulfilled có state là “fulfilled” 🡪 Result có giá trị

Rejected có state là “rejected” 🡪 Result là một error object

Chú ý: Không thể truy cập thuộc tính state và result của Promise mà sử dụng một phương thức của Promise để xử lý

# Handling errors

Khi thực thi mã lệnh, các lỗi có thể xảy ra. Vì vậy, cần phải có một điều gì đó để có thể bắt các lỗi này để chương trình có thể chạy hiệu quả hơn. Trong Javascript, sử dụng lệnh try catch để có thể bắt các lỗi có thể xảy ra

Ví dụ:

try{

// Lệnh thực thi

}catch(err){

// Lỗi sẽ được bắt tại đây

}

Khi xảy ra lỗi, Javascript sẽ dừng thực thi lệnh và thông báo lỗi. Về mặt kỹ thuật, hành động này được gọi là throw an errror. Nó sẽ tạo ra một Error object với 2 thuộc tính: name và message

* Throw Statement

Câu lệnh throw cho phép tạo một thông báo lỗi dưới dạng tùy chỉnh. Và khi sử dụng throw cùng với câu lệnh try catch, có thể điều khiển được luồng hoạt động của chương trình và thông báo lỗi nếu có ( nội dung thông báo đã được tùy chỉnh thông qua throw)

* Finally Statement

Cho phép thực thi lệnh bất kể kết quả từ lệnh try catch trước đó

Ví dụ:

try {  
  // Khối lệnh thực thi thử}  
catch(err) {  
  // Khối lệnh để bắt lỗi}  
finally {

 Khối lệnh được thực thi bất kể lệnh try catch trước đó}

* Error Object

Javascript có các built in error object dùng để cung cấp các thông tin lỗi khi xảy ra. Gồm 2 thuộc tính: name và message

* RangeError: lỗi được thông báo khi một số có giá trị nằm ngoài dãy giá trị cho phép
* ReferenceError: lỗi được thông báo khi có biến không được khai báo
* SyntaxError: lỗi được thông báo khi thực thi lệnh có cú pháp sai
* TypeError: lỗi được thông báo khi có kiểu dữ liệu không khớp với kiểu đã được định nghĩa trước đó
* URIError: lỗi được thông báo khi sử dụng các kí tự không hợp lệ trong Uniform Resource Identifier Function

# GIT

## Khái niệm

Git là một hệ thống quản lý phiên bản phân tán **(Distributed Version Control System*– DVCS*)**, nó là một trong những hệ thống quản lý phiên bản phân tán phổ biến nhất hiện nay. **Git**cung cấp cho mỗi lập trình viên kho lưu trữ (**repository**) riêng chứa toàn bộ lịch sử thay đổi.

VCS nghĩa là hệ thống giúp lập trình viên có thể lưu trữ nhiều phiên bản khác nhau của một mã nguồn được nhân bản (**clone**) từ một kho chứa mã nguồn (**repository**), mỗi thay đổi vào mã nguồn trên local sẽ có thể ủy thác (**commit**) rồi đưa lên server nơi đặt kho chứa chính.

Và một máy tính khác nếu họ có quyền truy cập cũng có thể clone lại mã nguồn từ kho chứa hoặc clone lại một tập hợp các thay đổi mới nhất trên máy tính kia.

Lập trình viên có thể xem lại danh sách các sự thay đổi của file như xem một dòng thời gian của các phiên bản. Mỗi phiên bản bao gồm: nội dung file bị thay đổi, ngày giờ sửa đổi, người thay đổi là ai, lý do thay đổi hay tên phiên bản…

## Lợi ích

Các dự án thực tế thường có nhiều lập trình viên làm việc song song. Vì vậy, một hệ thống kiểm soát phiên bản như Git là cần thiết để đảm bảo không có xung đột code giữa các lập trình viên.

Ngoài ra, các yêu cầu trong các dự án như vậy thay đổi thường xuyên. Vì vậy, một hệ thống kiểm soát phiên bản cho phép các nhà phát triển revert và quay lại phiên bản cũ hơn của code.

Cuối cùng, đôi khi một số dự án đang được chạy song song liên quan đến cùng một cơ sở code. Trong trường hợp như vậy, khái niệm phân nhánh trong Git là rất quan trọng.

## Thuật ngữ

### Branching

Các Branch (nhánh) đại diện cho các phiên bản cụ thể của một kho lưu trữ tách ra từ project chính của bạn. Branch cho phép bạn theo dõi các thay đổi thử nghiệm bạn thực hiện đối với kho lưu trữ và có thể hoàn nguyên về các phiên bản cũ hơn.

Sử dụng lệnh git checkout để chuyển giữa các branch. Chỉ cần nhập git checkout theo sau là tên của branch bạn muốn chuyển đến hoặc nhập git checkout master để trở về branch chính (master branch).

### Git logs

Dùng để hiển thị lịch sử của các lần commit để có thể theo dõi những sự thay đổi đối với kho lưu trữ chính.

### Git add

  Dùng để thêm thay đổi đến stage/index trong thư mục làm việc.

### Git commit

Commit nghĩa là một action để Git lưu lại một snapshot của các sự thay đổi trong thư mục làm việc. Và các tập tin, thư mục được thay đổi đã phải nằm trong Staging Area. Mỗi lần commit nó sẽ được lưu lại lịch sử chỉnh sửa của code kèm theo tên và địa chỉ email của người commit. Ngoài ra trong Git bạn cũng có thể khôi phục lại tập tin trong lịch sử commit của nó để chia cho một branch khác, vì vậy bạn sẽ dễ dàng khôi phục lại các thay đổi trước đó.

***git commit -m ”Đây là message, bạn dùng để note những thay đổi để sau này dễ dò lại”***

### Git push, pull

Push hoặc Pull các thay đổi đến remote. Nếu bạn đã added và committed các thay đổi và bạn muốn đẩy nó lên hoặc remote của bạn đã update và bạn apply tất cả thay đổi đó trên code của mình.

Cách dùng: git pull <:remote:> <:branch:> and git push <:remote:> <:branch:>

### Git fetch

Lệnh git fetch tìm nạp các bản sao và tải xuống tất cả các tệp branch vào máy tính của bạn. Sử dụng nó để lưu các thay đổi mới nhất vào kho lưu trữ của bạn. Nó có thể tìm nạp nhiều branch cùng một lúc.

## Thực hành