

NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH JAVA

BUỔI 1 (TT) CÁC KIỂU DỮ LIỆU VÀ CÁC LỆNH CĂN BẢN



GVGD: ThS. Lê Thanh Trọng

NỘI DUNG

1. BIẾN & HẲNG
2. KIỂU DỮ LIỆU (KIỂU CƠ SỞ, KIỂU THAM CHIẾU)
3. TOÁN TỬ, BIỂU THỨC
4. CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN (CHỌN, Rẽ NHÁNH, LẶP)
5. LỚP BAO KIỂU CƠ SỞ

1. BIẾN & HẲNG

- 2. KIỂU DỮ LIỆU (KIỂU CƠ SỞ, KIỂU THAM CHIẾU)
- 3. TOÁN TỬ, BIỂU THỨC
- 4. CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN (CHỌN, Rẽ NHÁNH, LẶP)
- 5. LỚP BAO KIỂU CƠ SỞ

BIẾN

- ❖ Biến là một vùng nhớ lưu các giá trị của chương trình
- ❖ Mỗi biến gắn với 1 kiểu dữ liệu và 1 định danh duy nhất là tên biến
- ❖ Tên biến phân biệt chữ hoa và chữ thường. Tên biến bắt đầu bằng 1 dấu **_**, **\$**, hay **1 ký tự**, không được bắt đầu bằng 1 ký số.

❖ Khai báo

- `<kiểu dữ liệu> <tên biến>;`
- `<kiểu dữ liệu> <tên biến> = <giá trị>;`

❖ Gán giá trị

`<tên biến> = <giá trị>;`

PHÂN LOẠI BIẾN

❖ Biến trong Java có 2 loại: **member** variable và **local** variable

❖ Member

- Không cần khởi tạo giá trị (được tự động gán giá trị mặc định)
- Được khai báo là thành phần của lớp

❖ Local

- Bắt buộc phải khởi tạo giá trị trước khi sử dụng (nếu không sẽ tạo ra lỗi khi biên dịch)
- Được khai báo trong một phương thức

❖ Viết hoa chữ cái đầu tiên các từ (SoLuongNhanVien, HoTen,...)

HẲNG

- ❖ Là một giá trị bất biến trong chương trình
- ❖ Tên đặt: Viết hoa tất cả các kí tự (NUMER_OF_MEMBER, PI,...)
- ❖ Được khai báo dùng từ khóa final, và thường dùng tiếp vĩ ngữ đối với các hằng số (l, L, d, D, f, F) nhằm chỉ rõ kiểu dữ liệu
- ❖ Ví dụ:
 - `final int x = 10; // khai báo hằng số nguyên x = 10`
 - `final long y = 20L; // khai báo hằng số long y = 20`
- ❖ Hằng ký tự: đặt giữa cặp nháy đơn ''
- ❖ Hằng chuỗi: là một dãy ký tự đặt giữa cặp nháy đôi ""

HẰNG KÝ TỰ ĐẶC BIỆT

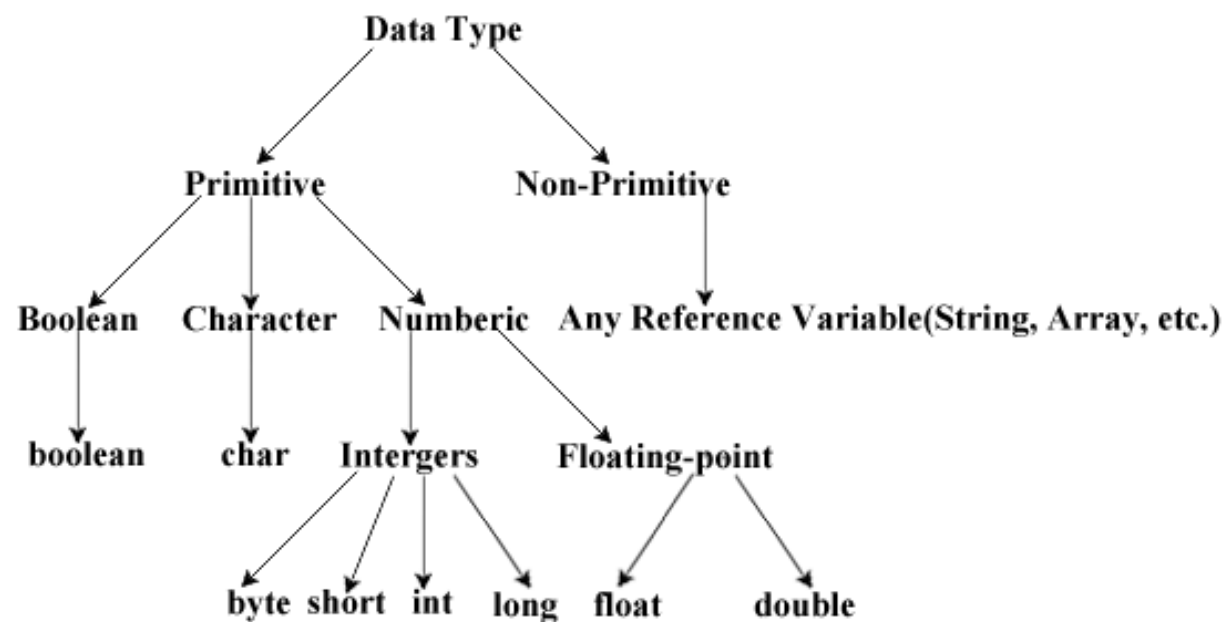
Ký tự	Ý nghĩa
\b	Xóa lùi (BackSpace)
\t	Tab
\n	Xuống hàng
\r	Dấu enter
\"	Nháy kép
\'	Nháy đơn
\\	\
\f	Đẩy trang
\uxxxx	Ký tự unicode

NỘI DUNG

1. BIẾN & HẲNG
- 2. KIỂU DỮ LIỆU (KIỂU CƠ SỞ, KIỂU THAM CHIẾU)**
3. TOÁN TỬ, BIỂU THỨC
4. CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN (CHỌN, Rẽ NHÁNH, LẶP)
5. LỚP BAO KIỂU CƠ SỞ

KIỂU DỮ LIỆU

- ❖ Kiểu dữ liệu cơ sở (primitive data type)
- ❖ Kiểu dữ liệu tham chiếu (reference data type)



KIỂU DỮ LIỆU CƠ SỞ

Kiểu	Kích thước (bits)	Giá trị	Giá trị mặc định
boolean	Tùy vào nền tảng	true và false	false
char	16	'\u0000' to '\uFFFF' (0 to 65535)	null
byte	8	-128 to +127 (-2^7 to $2^7 - 1$)	0
short	16	-32,768 to +32,767 (-2^{15} to $2^{15} - 1$)	0
int	32	-2,147,483,648 to +2,147,483,647 (-2^{31} to $2^{31} - 1$)	0
long	64	-9,223,372,036,854,775,808 to +9,223,372,036,854,775,807 (-2^{63} to $2^{63} - 1$)	0l
float	32	1.40129846432481707e-45 to 3.4028234663852886E+38	0.0f
double	64	4.94065645841246544e-324 to 1.7976931348623157E+308	0.0d

Kiểu dữ liệu cơ sở (TT)

- ❖ Chuyển đổi kiểu dữ liệu: khi có sự không tương thích về kiểu dữ liệu (gán, tính toán biểu thức, truyền đối số gọi phương thức)
- ❖ Chuyển kiểu hẹp (lớn → nhỏ): cần ép kiểu
 $\text{<tên biến 2> = (kiểu dữ liệu) <tên biến 1>;}$
- ❖ Chuyển kiểu rộng (nhỏ → lớn): tự động chuyển



KIỂU DỮ LIỆU CƠ SỞ (TT)

- ❖ Không thể chuyển đổi giữa kiểu **boolean** với **int** và ngược lại
- ❖ Nếu 1 toán hạng kiểu double thì
Toán hạng kia chuyển thành double
- ❖ Nếu 1 toán hạng kiểu float thì
Toán hạng kia chuyển thành float
- ❖ Nếu 1 toán hạng kiểu long thì
Toán hạng kia chuyển thành long
- ❖ Ngược lại,
Tất cả chuyển thành int để tính toán

KIỂU DỮ LIỆU CƠ SỞ (TT)

❖ Ví dụ minh họa

```
byte x = 5;
```

```
byte y = 10;
```

```
byte z = x + y;
```

❖ Chương trình có lỗi ko???

❖ Dòng lệnh thứ 3 báo lỗi chuyển kiểu cần sửa lại

➔ `byte z = (byte) (x + y);`

Kiểu dữ liệu tham chiếu

❖ Khai báo biến tham chiếu

<Kiểu đối tượng> <biến ĐT>;

❖ Khởi tạo đối tượng

<Kiểu đối tượng> <biến ĐT> = new <Kiểu đối tượng>;

❖ Truy xuất thành phần đối tượng

<biến ĐT>.<thuộc tính>

<biến ĐT>.<phương thức>

KIỂU DỮ LIỆU THAM CHIẾU

- ❖ Mảng
- ❖ Enum (liệt kê)
- ❖ Lớp đối tượng

MẢNG

- ❖ Mảng là tập hợp các phần tử có cùng tên và cùng kiểu dữ liệu
- ❖ Mỗi phần tử được truy xuất thông qua chỉ số
- ❖ Khai báo mảng

<kiểu dữ liệu>[] <tên mảng>; // mảng 1 chiều

<kiểu dữ liệu> <tên mảng>[]; // mảng 1 chiều

<kiểu dữ liệu>[][] <tên mảng>; // mảng 2 chiều

<kiểu dữ liệu> <tên mảng>[][]; // mảng 2 chiều

❖ Khởi tạo mảng

```
int arrInt[] = {1, 2, 3};  
char arrChar[] = {'a', 'b', 'c'};  
String arrString[] = {"ABC", "EFG", "GHI"};  
int[][] 2dimensionArrInt =  
{  
    {16, 3, 2},  
    {5, 10, 11, 8},  
    {9, 6, 7, 12},  
    {4}  
};
```

MẢNG

- ❖ Cấp phát & truy cập mảng

```
int [] arrInt = new int[100];
```

int arrInt[100]; // Khai báo này trong Java sẽ bị báo lỗi

Chỉ số mảng n phần tử: từ 0 đến n-1

- ❖ Mảng có số phần tử bằng 0

```
int [] arrInt=new int[0];
```

- ❖ In mảng: arrInt.toString();

ARRAYS CLASS

❖ Package `java.util.Arrays`

❖ Một số phương thức

- `public static int binarySearch(Object[] a, Object key)`
- `public static boolean equals(long[] a, long[] a2)`
- `public static void fill(int[] a, int val)`
- `public static void sort(Object[] a)`
- `public static void copyOf(Object[] a, int length)`

ENUM

```
enum Size { SMALL, MEDIUM, LARGE, EXTRA_LARGE };  
Size s = Size.MEDIUM;  
switch(s)  
{  
    case SMALL:  
        ...  
    case MEDIUM:  
        ...  
}
```

STRING

- ❖ Chuỗi các kí tự Unicode
- ❖ Dạng immutable
- ❖ '==' kiểm tra 2 String có cùng địa chỉ
 - ➔ `str1.equals(str2);` //so sánh giá trị
- ❖ null khác với `length = 0`
 - `String s1 = null;`
 - `String s2 = ""`
- ❖ Chuyển chuỗi thành số
 - `int intValue = Integer.parseInt(str);`
- ❖ Lớp tương tự `StringBuilder` (mutable)

STRING (TT)

```
String s1 = "Hello";  
String s2 = "Hello";  
String s3 = s1;  
String s4 = new String("Hello");  
String s5 = new String("Hello");
```

```
s1 == s1;      // true  
s1 == s2;      // true  
s1 == s3;      // true  
s1 == s4;      // false  
s4 == s5;      // false
```

❖ Access Control Modifiers

- default
- private
- public
- protected

❖ Non Access Modifiers

- static
- final
- abstract
- synchronized

❖ Toán tử số học

Toán tử	Ý nghĩa
+	Cộng
-	Trừ
*	Nhân
/	Chia nguyên
%	Chia dư
++	Tăng 1
--	Giảm 1

TOÁN TỬ, BIỂU THỨC (TT)

❖ Phép toán trên bit

Toán tử	Ý nghĩa
&	AND
	OR
^	XOR
<<	Dịch trái
>>	Dịch phải
~	Bù bit

TOÁN TỬ, BIỂU THỨC (TT)

❖ Toán tử quan hệ & logic

Toán tử	Ý nghĩa
<code>==</code>	So sánh bằng
<code>!=</code>	So sánh khác
<code>></code>	So sánh lớn hơn
<code><</code>	So sánh nhỏ hơn
<code>>=</code>	So sánh lớn hơn hay bằng
<code><=</code>	So sánh nhỏ hơn hay bằng
<code> </code>	OR (biểu thức logic)
<code>&&</code>	AND (biểu thức logic)
<code>!</code>	NOT (biểu thức logic)

TOÁN TỬ, BIỂU THỨC (TT)

❖ Toán tử gán

Toán tử	Ví dụ	Ý nghĩa
=	$a = b$	gán $a = b$
+=	$a += 5$	$a = a + 5$
-=	$b -= 10$	$b = b - 10$
*=	$c *= 3$	$c = c * 3$
/=	$d /= 2$	$d = d / 2$
%=	$e \% = 4$	$e = e \% 4$

TOÁN TỬ, BIỂU THỨC (TT)

❖ Độ ưu tiên

Operators	Associativity
[] . () (method call)	Left to right
! ~ ++ -- + (unary) - (unary) () (cast) new	Right to left
* / %	Left to right
+ -	Left to right
<< >> >>>	Left to right
< <= > >= instanceof	Left to right
== !=	Left to right
&	Left to right
^	Left to right
	Left to right
&&	Left to right
	Left to right
?:	Right to left
= += -= *= /= %= &= = ^= <<= >>= >>>=	Right to left

TOÁN TỬ, BIỂU THỨC (TT)

❖ Toán tử điều kiện

- Cú pháp: <điều kiện> ? <biểu thức 1> : <biểu thức 2>
- Ví dụ:

```
int x = 10;
```

```
int y = 20;
```

```
int Z = (x < y) ? 30 : 40;
```

```
// Kết quả z = 30 do biểu thức (x < y) là đúng.
```

CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

❖ Cấu trúc if ... else

- Dạng 1: if (<điều_kiện>) {
 <khối_lệnh>;
}
- Dạng 2: if (<điều_kiện>) {
 <khối_lệnh1>;
}
else {
 <khối_lệnh2>;
}

❖ Cấu trúc switch ... case

```
switch (<biến>) {  
    case <giá trị_1>:  
        <khởi_lệnh_1>;  
        break;  
  
    ....  
  
    case <giá trị_n>:  
        <khởi_lệnh_n>;  
        break;  
  
    default:  
        <khởi_lệnh default>;  
  
}
```

CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

❖ Cấu trúc lặp

- Dạng 1:

```
while (<điều_kiện_lặp>) {...}
```

- Dạng 2:

```
do {...  
    } while (điều_kiện);
```

- Dạng 3:

```
for (khởi_tạo_biến_đếm;đk_lặp;tăng_biến) {...}
```

- Dạng 4 (từ Java 5)

```
int arr[]={1, 2, 3};  
for( int i: arr){....}
```


CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN

❖ Cấu trúc lệnh nhảy jump: dùng kết hợp nhãn (label) với từ khóa break và continue để thay thế cho lệnh goto (trong C)

❖ Ví dụ:

label:

for (...) {

 for (...) {

 if (<biểu thức điều kiện>)

 break label;

 else

 continue label;

 }

}

❖ Lớp java.util.Scanner

public boolean	nextBoolean() Details
public byte	nextByte() Details
public byte	nextByte(int radix) Details
public double	nextDouble() Details
public float	nextFloat() Details
public int	nextInt() Details
public int	nextInt(int radix) Details
public String	nextLine() Details
public long	nextLong() Details
public long	nextLong(int radix) Details
public short	nextShort() Details
public short	nextShort(int radix) Details

INPUT

```
Scanner in = new Scanner(System.in);  
System.out.print("What is your name? ");  
String name = in.nextLine();  
System.out.print("How old are you? ");  
int age = in.nextInt();
```

OUTPUT

```
System.out.print(...);
```

```
System.out.println(...);
```

```
System.out.printf(...);
```

OUTPUT

❖ printf()

Conversion character	Type	Example
d	Decimal integer	159
x	Hexadecimal integer	9f
o	Octal integer	237
f	Fixed-point floating-point	15.9
e	Exponential floating-point	1.59e+01
g	General floating-point (the shorter of e and f)	—
a	Hexadecimal floating-point	0x1.fccdp3
s	String	Hello
c	Character	H
b	boolean	true
h	Hash code	42628b2
tx	Date and time	See Table 3.7
%	The percent symbol	%
n	The platform-dependent line separator	—

OUTPUT

❖ printf flags

Flag	Purpose	Example
+	Prints sign for positive and negative numbers	+3333.33
space	Adds a space before positive numbers	3333.33
0	Adds leading zeroes	003333.33
-	Left-justifies field	3333.33
(Encloses negative numbers in parentheses	(3333.33)
,	Adds group separators	3,333.33
# (for f format)	Always includes a decimal point	3,333.
# (for x or o format)	Adds 0x or 0 prefix	0xcafe
\$	Specifies the index of the argument to be formatted; for example, %1\$d %1\$x prints the first argument in decimal and hexadecimal	159 9F
<	Formats the same value as the previous specification; for example, %d %<x prints the same number in decimal and hexadecimal	159 9F

LỚP BAO KIỂU DỮ LIỆU

Kiểu cơ sở	Lớp bao tương ứng (java.lang.*)	Ghi chú
boolean	Boolean	<ul style="list-style-type: none">- Gói (package): chứa nhóm nhiều class.- Ngoài các Wrapper Class, gói java.lang còn cung cấp các lớp nền tảng cho việc thiết kế ngôn ngữ java như: String, Math, ...
byte	Byte	
short	Short	
char	Character	
int	Integer	
long	Long	
float	Float	
double	Double	

❖ Ưu điểm

- Chuyển kiểu số (primitive) thành kiểu object hỗ trợ việc truyền tham chiếu cho phương thức
- Các cấu trúc trong Collection (Array, Vector,...) chỉ thao tác trên các biến là đối tượng
- Chỉ các đối tượng mới được hỗ trợ đồng bộ (đa luồng)

TÓM TẮT BÀI HỌC

- ❖ Biến là một vùng nhớ lưu các giá trị của chương trình và có 2 loại: member và local
- ❖ Các kiểu dữ liệu cơ sở: boolean, char, byte, short, int, long, float, double
- ❖ Kiểu tham chiếu: mảng, enum, kiểu lớp (String, StringBuffer, Thread, Date, Scanner,...)
- ❖ Các lệnh cơ bản (toán tử, biểu thức, lệnh điều khiển,...) tương tự C++
- ❖ Nhập xuất console
 - Scanner
 - System (out/in)
- ❖ Mỗi kiểu cơ sở có lớp bao tương ứng