Logic lập trình

Phần mềm:

Ngôn ngữ lập trình

Môi trường thực thi

Quy tắc/tưd khoá

Thư viện

Giải quyết vấn đề

Hiểu rõ vấn đề

Thu thập thông tin

Xử lý thông tin

Đi đến giải pháp

Mã giả pseudocode viết ra để mô tả chương trình

Lưu đồ flowcharts

Người viết phải hiểu, người đọc cũng phải hiểu logic, ký hiệu.

# 01-8-2025

Biến là một kí hiệu do lập trình viên đặt tên theo quy chuẩn

Kí hiệu này đại diện/quản lý 1 giá trị sử dụng trong ct, có thể thay đổi giá trị

Lưu dữ liệu để sử dụng trong ct, thay đổi được theo logic ct

Làm cho ct có giá trị sử dụng.

Tên biến:

không dấu,

không dấu cách,

không kí tự đặc biệt,

không trùng từ khoá của ngôn ngữ

không bắt đầu bằng số

phân biệt chữ hoa chữ thường

kiểu ký tự

int: 16 bits (2 bytes) %d

float: 32 bits (4 bytes) %f

double: 64 bits (8 bytes) %lf

char: 8 bits (1 byte) %c

# 04-8-2025

Github.com

Branch:

Gitlab.com, bitbucket

Expression:

Sự kết hợp giữa toán tử (các kí hiệu toán học) và toán hạng (các giá trị)

Dấu bằng là một toán tử gán giá trị

Biểu thức không sử dụng dấu bằng để tính toán vì nó gán giá trị của biểu thức vào biến.

Biến = biểu thức

**Số học:**

+, -, \*, /, %

Kết quả là giá trị dạng số học

So sánh:

Kết quả trả về là đúng hoặc sai, có hoặc không

* **AND (&&)** chỉ đúng khi cả hai đều đúng
* **OR (||)** chỉ cần 1 đúng thì sẽ đúng
* **NOT (!)** đảo ngược giá trị

Mức độ ưu tiên: NOT 🡪 AND 🡪 OR

Đ && S || Đ || !Đ -🡪 Đ && S || Đ || S 🡪 S || Đ || Đ (từ trái sang phải)

* Ưu tiên số học trước 🡪 so sánh 🡪 logic (a+b>c && a+c>b && b+c>a)

**++ -> x++ ⬄ x = x + 1**

**‘-- -> x-- ⬄ x=x-1**

**+= -> x+=2 ⬄ x = x+2**

**-= -> x-=2 ⬄ x = x-2**

**\*= -> x\*=2 ⬄ x = x\*2**

**/= -> x/=2 ⬄ x = x/2**

Convert data: nguyên lý xuôi

Ô nhớ bé chuyển thành ô nhớ to

Cast: ép kiểu

Ô nhớ bé 🡪 to

Local variable:

Biến địa phương lúc nào cần thì khai báo, chỉ tồn tại trong 1 block code.