**Bài 1: Những khái niệm của java**

1. Những khái niệm cơ bản

* Là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng chạy trên mọi nền tảng, bảo mật cao, mạnh mẽ, phân tán, đa luồng xử lý
* Năm 2010 được oracle mua lại

1. Cấu trúc chương trình java

**Package com.poly**

**Public class program{**

**Public static void main(string[] args)**

**{**

**// mã thực thi**

**}**

**}**

* Com.poly : có thể xem như Folder
* Class : như File
* Program : đây là tên lớp ( Viết hoa kí tự đầu của mỗi từ)
* Main (): lớp bắt đầu chạy ( lớp có thể có nhiều phương thức nhưng main() được gọi tự động khi ứng dụng chạy)

1. Khai báo biến

* Cú pháp :

<Kiểu DL> < Tên biến> [ giá trị khởi đầu]

* VD:

int a ;

int a,b=5,c;

* Đặt tên biến :

+ sử dụng kí tự, số, $ hoặc \_

+ Tên không phân biệt chữ hoa, chữ thường

+ Không bắt đầu bằng số và không dùng từ khóa

1. Các hàm xuất ra màn hình

System.out.print(): xuất ra màn hình không xuống dòng

System.out.println(): xuất ra màn hình có xuống dòng

System.out.printf() : xuất có định dạng

+ %d : số nguyên

+ %s : chuỗi

+ %f : số thực ( mặc định 6 số lẻ thập phân)

VD: %.3f ( lấy 3 số lẻ sau dấy phẩy)

1. Nhập từ bàn phím

* Java.until.scanner : cho phép nhận DL từ bàn phím một cách đơn giản
* Tạo đối tượng scanner

Scanner scanner = new Scanner(system.in)

* Các phương thức thường dùng:

+ scanner.nextLine() : Nhận 1 dòng dữ liệu từ bàn phím

+ scanner.nextInt() : nhận 1 số nguyên nhập từ bàn phím

+ scanner.nextDouble() : nhận 1 số thực nhập từ bàn phím