



Kotlin

Full Course

Bài 19



*Lập trình
Android*

1

Kiểu ký tự Char

2

Char method

Char

A	B	C	...	a	b
65	66	67	...	97	98

Value

ASCII table



1

Kiểu ký tự Char

1. Cú pháp:

Cách 1: `var <tên biến>:Char = ' <ký tự>'`

```
var kyTu:Char = 'a'
```

Cách 2: `var <tên biến>:Char = Char(mã ASCII)`

```
var kyTu2:Char = Char( code: 64)
println(kyTu2) // @
```

Chú ý khai báo char phải để trong **ngoặc đơn**, và **chỉ đc khai báo 1 ký tự**
=> nếu dùng nháy kép sẽ báo lỗi

```
var kyTu3:Char = "a"
```

Type mismatch.
 Required: Char
 Found: String

Change type of 'kyTu3' to



1

Kiểu ký tự Char

ASCII Table

Dec	Hex	Oct	Char	Dec	Hex	Oct	Char	Dec	Hex	Oct	Char	Dec	Hex	Oct	Char
0	0	0		32	20	40	[space]	64	40	100	@	96	60	140	`
1	1	1		33	21	41	!	65	41	101	A	97	61	141	a
2	2	2		34	22	42	"	66	42	102	B	98	62	142	b
3	3	3		35	23	43	#	67	43	103	C	99	63	143	c
4	4	4		36	24	44	\$	68	44	104	D	100	64	144	d
5	5	5		37	25	45	%	69	45	105	E	101	65	145	e
6	6	6		38	26	46	&	70	46	106	F	102	66	146	f
7	7	7		39	27	47	'	71	47	107	G	103	67	147	g
8	8	10		40	28	50	(72	48	110	H	104	68	150	h
9	9	11		41	29	51)	73	49	111	I	105	69	151	i
10	A	12		42	2A	52	*	74	4A	112	J	106	6A	152	j
11	B	13		43	2B	53	+	75	4B	113	K	107	6B	153	k
12	C	14		44	2C	54	,	76	4C	114	L	108	6C	154	l
13	D	15		45	2D	55	-	77	4D	115	M	109	6D	155	m
14	E	16		46	2E	56	.	78	4E	116	N	110	6E	156	n
15	F	17		47	2F	57	/	79	4F	117	O	111	6F	157	o
16	10	20		48	30	60	0	80	50	120	P	112	70	160	p
17	11	21		49	31	61	1	81	51	121	Q	113	71	161	q
18	12	22		50	32	62	2	82	52	122	R	114	72	162	r
19	13	23		51	33	63	3	83	53	123	S	115	73	163	s
20	14	24		52	34	64	4	84	54	124	T	116	74	164	t
21	15	25		53	35	65	5	85	55	125	U	117	75	165	u
22	16	26		54	36	66	6	86	56	126	V	118	76	166	v
23	17	27		55	37	67	7	87	57	127	W	119	77	167	w
24	18	30		56	38	70	8	88	58	130	X	120	78	170	x
25	19	31		57	39	71	9	89	59	131	Y	121	79	171	y
26	1A	32		58	3A	72	:	90	5A	132	Z	122	7A	172	z
27	1B	33		59	3B	73	;	91	5B	133	[123	7B	173	{
28	1C	34		60	3C	74	<	92	5C	134	\	124	7C	174	
29	1D	35		61	3D	75	=	93	5D	135]	125	7D	175	}
30	1E	36		62	3E	76	>	94	5E	136	^	126	7E	176	~
31	1F	37		63	3F	77	?	95	5F	137	_	127	7F	177	



1

Kiểu ký tự Char

- ❑ 2. Ép kiểu char cho dữ liệu nhập vào :

```
println("Mời nhập vào 1 ký tự: ")
var s:String? = readLine()
if (s==null) return
var kt:Char = s.first() //cách 1
var kt2:Char = s[0]      //cách 2
var kt3:Char = s.single()//cách 3
println(kt)
println(kt2)
println(kt3)
println(kt::class.java.typeName)
println(kt2::class.java.typeName)
println(kt3::class.java.typeName)
```



Mời nhập vào 1 ký tự:

```
r
r
r
r
char
char
char
```

Chú ý string cũng chỉ đc là 1 ký tự,

✓ ví dụ 1 string có 1 ký tự là **b**

✓ ví dụ 2 string có 1 ký tự là **c**



1

Kiểu ký tự Char

- ❑ 3. compareTo: So sánh 2 ký tự => trả về 1 số nguyên:

```
//1. ký tự giống nhau: trả về 0
println('a'.compareTo('a'))
//2. ký tự 1 < 2 => trả về âm
println('a'.compareTo('b'))
//3. ký tự 1 > 2 trả về dương
println('b'.compareTo('a'))
println('m'.compareTo('a'))
```



```
0
-1
1
1
```

✓ Tóm lại : (So sánh dựa vào mã ASCII)

- ❖ 2 ký tự trùng khớp nhau thì Compare = 0
- ❖ Ký tự 1 < ký tự 2 thì kết quả âm
- ❖ Ký tự 1 > Ký tự 2 thì kết quả dương

- ❑ 4. Equals : So sánh 2 ký tự => trả về True, False

```
//so sánh bằng nhau
println('a'.equals('b')) // false
println('a'.equals('a')) // true
```



2

Char method

STT	Cú pháp	Nội dung	Ví dụ
1	<code>Char.isDigit()</code>	True nếu ch truyền vào là chữ số (0,1,2....)	<code>'1'.isDigit()</code>
2	<code>Char.isLetter()</code>	True nếu ch truyền vào là chữ cái (a,b,c,A..)	<code>'a'.isLetter()</code>
3	<code>Char.IsWhiteSpace()</code>	True nếu ch truyền vào là space	<code>' '.isWhitespace()</code>
4	<code>Char.isLowerCase()</code>	True nếu ch truyền vào là ký tự thường	<code>'a'.isLowerCase()</code>
5	<code>Char.isUpperCase()</code>	True nếu ch truyền vào là ký tự viết hoa	<code>'A'.isUpperCase()</code>

```
println('1'.isDigit()) //true
println('a'.isLetter()) //true
println(' '.isWhitespace()) //true
println('a'.isLowerCase()) //true
println('A'.isUpperCase()) //true
```

