



# Kotlin 2022 Bài 5



*Lập trình  
Android*

1

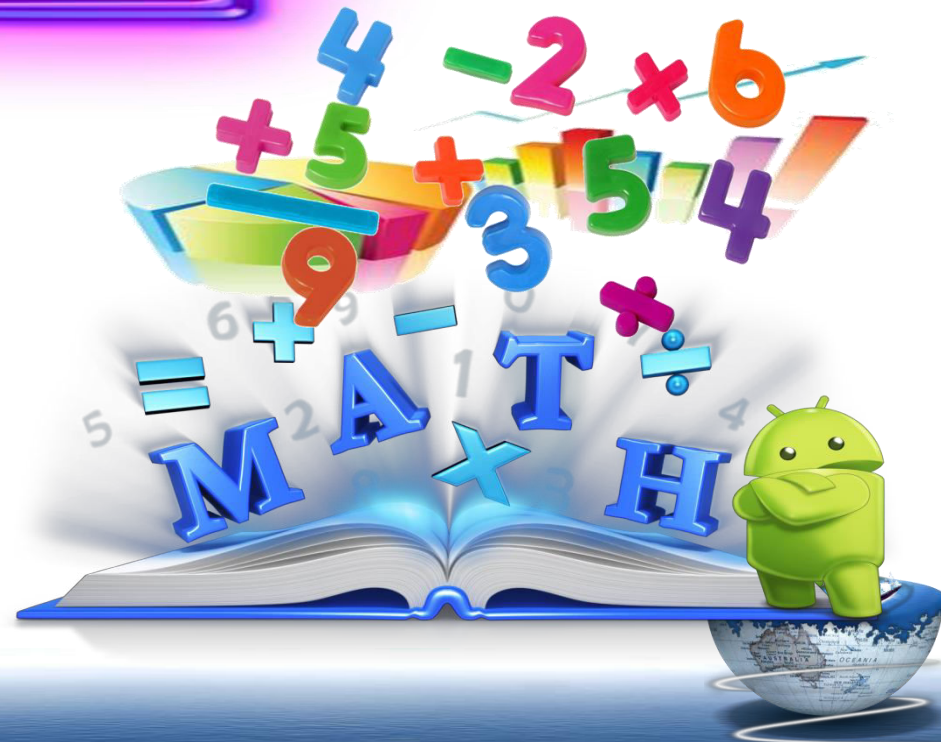
Các phép toán cơ bản

2

Bài Tập Vận Dụng

3

Toán tử tiền tố 1 ngôi



1

Các phép toán cơ bản

Ký hiệu (Cách 1)	Giải thích	Phương thức (Cách 2)	Cách biểu đạt	Kết quả
+	Phép cộng	a.plus(b)	10 + 1 10.plus(1)	11
-	Phép trừ	a.minus(b)	50 - 23 50.minus(23)	27
*	Phép nhân	times	2 * 8 2.times(8)	16
/	Phép chia	div	11 / 5 11.div(5)	2.2
%	Phép chia lấy dư	rem	34 % 10 34.rem(10)	4



1

Các phép toán cơ bản

```
var a = 10 // khai báo tắt, a sẽ nhận kiểu Int
var b = 3  // khai báo tắt, a sẽ nhận kiểu Int
println(a::class.java.typeName)
println(b::class.java.typeName)
//phép cộng
println("cách 1 a+b= " + (a+b))
println("cách 2 a+b= " + (a.plus(b)))
//phép trừ
println("cách 1 a-b= " + (a-b))
println("cách 2 a-b= " + (a.minus(b)))
//phép nhân
println("cách 1 a*b= " + (a*b))
println("cách 2 a*b= " + (a.times(b)))
//phép chia thận trọng
println("cách 1 a/b= " + (a/b))
println("cách 2 a/b= " + (a.div(b)))
var kq:Float = a.toFloat()/b
println("a/b =" + kq)
//chia lấy dư
println("cách 1 a/b= " + (a%b))
println("cách 2 a/b= " + (a.rem(b)))
```

Thận trọng với các phép tính có kết quả khác với kiểu dữ liệu ban đầu của các biến trong phép toán

```
cách 1 a+b= 13
cách 2 a+b= 13
cách 1 a-b= 7
cách 2 a-b= 7
cách 1 a*b= 30
cách 2 a*b= 30
cách 1 a/b= 3
cách 2 a/b= 3
a/b =3.333333
cách 1 a/b= 1
cách 2 a/b= 1
```



2

Bài Tập Vận Dụng

Cho các biến với giá trị

$$i1 = 2$$

$$i2 = 5$$

$$i3 = -3$$

$$d1 = 2.0$$

$$d2 = 5.0$$

$$d3 = -0.5$$

Cho biết kết quả của các lệnh sau:

$$(a) i1 + (i2 * i3)$$

$$(b) i1 * (i2 + i3)$$

$$(c) i1 / (i2 + i3)$$

$$(e) i1 / i2 + i3$$

$$(g) 3 + 4 + 5 / 3$$

$$(i) (3 + 4 + 5) / 3$$

$$(k) d1 + (d2 * d3)$$

$$(l) d1 + d2 * d3$$

$$(m) d1 / d2 - d3$$

$$(n) d1 / (d2 - d3)$$

$$(o) d1 + d2 + d3 / 3$$

$$(p) (d1 + d2 + d3) / 3$$

$$(q) d1 + d2 + (d3 / 3)$$

$$(r) 3 * (d1 + d2) * (d1 - d3)$$



3

## Toán tử tiền tố 1 ngôi

Toán tử	Giải thích	Phương thức	Cách biểu đạt	Kết quả
+	Số dương	<code>a.unaryPlus()</code>	<pre>var x:Float = 9.2f var z=x.unaryPlus()</pre>	9.2
-	Số âm	<code>a.unaryMinus()</code>	<pre>var x:Float = 9.2f var y=x.unaryMinus()</pre>	-9.2

```
var x:Float = 9.2f
// - Trừ một ngôi (đảo dấu)
var y=x.unaryMinus() // thêm dấu -
println("y=" +y) // y = -9.2
// + Cộng một ngôi
var z=x.unaryPlus() // thêm dấu +
println("z=" +z) // z = 9.2
```



```
y=-9.2
z=9.2
```

