Truyền Thái Y – Pass "Value" to a Function or Method

Pass by value Truyền tham trị	Pass by reference Truyền tham chiếu	Pass a delegate (A special kind of pass by reference – refer to a method)
 Give me a "single value" Cho em xin 1 con số, một giá trị đơn giản nào đó 	 Give me an object {data methods} Cho em xin một đối tượng mà bên trong chứa: { nhiều data và nhiều hàm } 	 Give me a method - Give me a source code - Give me a "your working process" - Give me a "your condition to process" Cho em xin đoạn 1 code - Gửi cho em, hoặc chỉ cho em cách bác muốn công việc được xử lí như thế nào - Gửi cho em 1 hàm duy nhất!
• Pass a "single" value 5 10 15 20	• Pass an object : with many data & methods { SE1, An, 2003, F1(), Show() }	• Pass a method only (method is passed to a method) void DoThing() { //code here code outside; ③ }
<pre>void DoSomething(int n) { work on n int result = n */+; }</pre>	<pre>void DoSomething(Student S) { work on S call many S' methods call many S' source code S.Show(); code inside }</pre>	<pre>void DoSomething(Action f) { f points to a "source code outside" { code outside} run f() means run code { outside} and back to run code inside code inside }</pre>

Truyền Thái Y – Pass "Delegate" to a Function or Method

Pass a void delegate Action, Action< params>	Pass a function delegate Func< params >	Pass a bool function delegate Predicate< only one param >
 Give me a void method, a method just does something Cho em xin 1 cái hàm mà nó làm gì đó đi, hàm không trả về gì cả! 	 Give me method that returns a value Cho em xin một hàm mà hàm này sẽ trả về giá trị/con số nào đó á 	 Give me a method that takes an input, and will return true/false based on some criteria or conditions. Cho em xin 1 cái hàm mà biết trả ra đúng sai khi hàm này nhận một đầu vào
Pass a "void" method	Pass an object: with many data & methods	• Pass a method only (method is passed to a method)
<pre>void DoThing(???) { //code here code outside; }</pre>	<pre>int DoThing(???) { //code here code outside; return ?; }</pre>	<pre>bool DoThing(?) { //code here code outside; return true/false; }</pre>
<pre>void DoSomething(Action<> f) void DoSomething(Action f)</pre>	<pre>void DoSomething(Func<?> f)</pre>	<pre>void DoSomething(Predicate<?> f)</pre>
<pre>f points to a "source code outside" { code outside}</pre>	<pre>f points to a "source code outside" { code outside}</pre>	<pre>f points to a "source code outside" { code outside}</pre>
run f(???) means run code { outside}	run f(???) means run code { outside}	run f(<mark>?</mark>) means run code <mark>{ outside}</mark>
and back to run code inside code inside	and back to run code inside code inside	and back to run code inside code inside
}	}	}