|  |  |
| --- | --- |
| Print | In ra màn hình nhưng con trỏ sẽ không xuống dòng mà bắt đầu từ nó kết thúc câu lệnh đó. |
| Println | In ra màn hình nhưng con trỏ sẽ xuống dòng và bắt đầu từ dòng mới đó. |
| Các kiểu dữ liệu | |  |  | | --- | --- | | byte | Dùng để lưu dữ liệu kiểu số nguyên có kích thước một byte (8 bít). Phạm vi biểu diễn giá trị từ -128 đến 127. Giá trị mặc định là 0. | | char | Dùng để lưu dữ liệu kiểu kí tự hoặc số nguyên không âm có kích thước 2 byte (16 bít). Phạm vi biểu diễn giá trị từ 0 đến u\ffff. Giá trị mặc định là 0. | | boolean | Dùng để lưu dữ liệu chỉ có hai trạng thái đúng hoặc sai (độ lớn chỉ có 1 bít). Phạm vi biểu diễn giá trị là {“True”, “False”}. Giá trị mặc định là False. | | short | Dùng để lưu dữ liệu có kiểu số nguyên, kích cỡ 2 byte (16 bít). Phạm vi biểu diễn giá trị từ - 32768 đến 32767. Giá trị mặc định là 0. | | int | Dùng để lưu dữ liệu có kiểu số nguyên, kích cỡ 4 byte (32 bít). Phạm vi biểu diễn giá trị từ -2,147,483,648 đến 2,147,483,647. Giá trị mặc định là 0. | | long | Dùng để lưu dữ liệu có kiểu số nguyên có kích thước lên đến 8 byte. Giá trị mặc định là 0L. | | float | Dùng để lưu dữ liệu có kiểu số thực, kích cỡ 4 byte (32 bít). Giá trị mặc định là 0.0F. | | double | Dùng để lưu dữ liệu có kiểu số thực có kích thước lên đến 8 byte. Giá trị mặc định là 0.00D | |
| next() | - Không thể đọc những từ có khoảng trắng trong đó.  - Kết thúc việc đọc đầu vào sau khi nhận được khoảng trắng. |
| nextLine() | - Có thể đọc những từ có khoảng trắng trong đó.  - Kết thúc việc đọc đầu vào sau khi nhận được '\ n' hoặc nhấn Enter. |
| parseInt() | - Phương thức parseInt() là một phương thức của lớp Integer trong gói java.lang được sử dụng để chuyển String sang Int trong Java hoặc số thập phân thay bằng các kiểu dữ liệu vào interger ( số nguyên ). |
| Scanner | 1. Để nhập dữ liệu từ bàn phím trong Java, chúng ta sử dụng lớp Scanner 2. Lớp Scanner, là một lớp nằm trong gói java.util, được sử dụng để đọc dữ liệu đầu vào từ các nguồn khác nhau như luồng đầu vào, người dùng, tệp. 3. Đầu tiên phải import thử viện vào: import java.util.Scanner; 4. Sau đó ta gọi và khởi tạo đối tượng từ lớp Scanner: Scanner sc = new Scanner(System.in); 5. Mời người dùng nhập: System.out.prinln(“Mời bạn nhập Tên: ”); 6. Khai báo 1 biến để lưu giá trị cho người dùng nhập vào: String name = sc.nextLine(): 7. In ra màn hình: System.out.printf(“Chào bạn %s”,name); |
|  |  |