Hàm là một khối lệnh (bao gồm nhiều câu lệnh) được sử dụng để thực hiện một công việc nhất định. Chẳng hạn, chúng ta có thể tạo một hàm để tính lương của nhân viên, một hàm để tính tổng số tiền của hoá đơn, một hàm để tính chặng đường đi của một nhân vật trong game…

Một hàm cần được **khai báo** (declare) trước khi được gọi (call).

Ví dụ: Chúng ta khai báo hàm tính tổng của 2 số a và b như sau:

function additionFunction(a, b){

return a+b;

}

Sau đó, chúng ta gọi hàm này như sau:

let result = additionFunction(1,3);

Trong doạn mã trên, chúng ta gọi hàm additionFunction() và gán giá trị trả về cho biến result (biến result sẽ có giá trị là 4).

Cú pháp khai báo hàm

Để khai báo một hàm, chúng ta sử dụng từ khoá **function**, kèm theo tên hàm và danh sách các **tham số (parameter)**. Hàm có thể trả về một giá trị bằng cách sử dụng từ khoá **return**.

function ten\_ham(tham\_so\_1, tham\_so\_2, tham\_so\_3){

// mã lệnh được thực thi

}

Ví dụ: Chúng ta khai báo một hàm trả về diện tích của hình chữ nhật như sau:

function getRectangleArea(width, length){

return width \* length;

}

Trong đó:

* **function** là từ khoá bắt buộc, được sử dụng khi khai báo hàm.
* **getRectangleArea** là tên của hàm
* **width** và **length** là tên của các tham số
* **return** là từ khoá được sử dụng để trả về một giá trị

Cú pháp gọi hàm

Sau khi khai báo hàm thì chúng ta có thể gọi nó. Chẳng hạn, chúng ta có thể gọi một hàm khi người dùng nhấn chuột vào một nút, hoặc khi người dùng nhấn một phím bất kỳ…

Để gọi hàm, chúng ta sử dụng tên của hàm và truyền vào các tham số theo yêu cầu của hàm đó.

Chẳng hạn, chúng ta gọi hàm **getRectangleArea** như sau:

let area = getRectangleArea(10, 5);

Trong đó, **10** và **5** là các đối số được truyền vào tương ứng với các tham số width và height của hàm **getRectangleArea**.