Tóm tắt nhanh  
Các kiểu dữ liệu: C++ có một số kiểu dữ liệu tích hợp sẵn, bao gồm số nguyên, số dấu phẩy động, ký tự và giá trị Boolean.

Nó cũng cho phép bạn xác định các kiểu dữ liệu của riêng mình bằng cách sử dụng các cấu trúc.

Biến: Biến được sử dụng để lưu trữ dữ liệu trong bộ nhớ.

Chúng phải được khai báo với một kiểu dữ liệu trước khi chúng có thể được sử dụng.

Toán tử: C++ có một số loại toán tử, bao gồm toán tử số học, quan hệ, logic và bitwise.

Các toán tử có một thứ tự ưu tiên cụ thể xác định thứ tự tính toán.

Cấu trúc điều khiển: C++ có một số loại cấu trúc điều khiển, bao gồm câu lệnh if/else, câu lệnh switch,

vòng lặp for, vòng lặp while và vòng lặp do/while.

Các cấu trúc này cho phép bạn kiểm soát luồng chương trình của mình dựa trên các điều kiện nhất định.

Hàm: Hàm là các khối mã có thể được gọi nhiều lần trong suốt chương trình của bạn.

Mảng: Mảng là tập hợp các phần tử được lưu trữ trong các vị trí bộ nhớ liền kề.

Chúng có thể được sử dụng để lưu trữ và thao tác một lượng lớn dữ liệu.

Con trỏ: Con trỏ là biến tĩnh lưu địa chỉ bộ nhớ của biến khác.

Và ta nói là con trỏ này đang quản lí (trỏ tới)

Chuỗi: giống mảng nhưng lưu kí tự và có "\0" cho biết vị trị kết thúc

Bí Skíp  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*Nhớ mấy cái lưu ý này trước bí skíp đó

con trỏ phải

1. trỏ tới đâu đó

2. được cấp phát động

thì mới được dùng

hàm muốn thay đổi giá trị thì phải có dấu &

còn nếu như bên ngoài mà truyền vào địa chỉ. Bên trong là con trỏ thì vẫn thay đổi được giá trị

\*\*\*\*\*\*\*có ai muốn giải thích hông

đã là Hằng số thì không thể thay đổi giá trị. Nếu thay đổi thì chương trình Error

\*\*\*\*\*\* Tên của Mảng tĩnh là 1 con trỏ hằng. Vậy nên không được dùng các phép như ++, -- hay các phép toán làm thay đổi giá trị

biến giá trị gì thì lưu giá trị đó. Nếu khác nhau thì giá trị lưu sẽ sai số

Truy xuất dữ liệu của cấu trúc thì dấu "."

còn là con trỏ thì phải xét coi nó trỏ tới 1 biến cấu trúc khác (hoặc 1 biến cấp phát động) hay 1 mảng cấu trúc(hoặc 1 mảng cấp phát động)

1. là 1 thì dùng "->"

2. dùng "." như bình thường

khi dùng vòng lặp phải coi xem là chỉ số đang chạy tới đâu để mà tính kết quả cho đúng

1 dấu "=" là phép gán

----bất cứ khi nào có phép gán thì nó sẽ có hiệu lực và làm thay đổi giá trị của biến

2 dấu "==" mới là phép so sánh

bên trong bất kì cấu trúc so sánh nào như if, while, switch phải là 1 số nguyên (số gì cũng được miễn là số là nó chạy)

kết quả của các phép so sánh sẽ trả về 0(sai) hoặc 1(đúng).

Muốn làm đệ quy mà dễ thì trước hết làm được cái vòng lặp(tốt nhất là vòng while) (sẽ nói sau có clip)

Đặc biệt là ++ trước và ++ sau.(sẽ nói sau có clip)