



TIN ĐẠI CƯƠNG

Bài 6: Xử lý dữ liệu



Bài 6: Xử lý dữ liệu

- Một chút về các kiểu dữ liệu
- Phạm vi và vòng đời của biến
- Các kiểu dữ liệu tự tạo
- Kiểu chuỗi (string)
- Các mẫu (template)



Một chút về các kiểu dữ liệu



Một chút về các kiểu dữ liệu

- Số nguyên:
 - int (có dấu)
 - unsigned int (không dấu)
 - char (kiểu kí tự, ví dụ: 'a', '9',...)
- Logic: bool
- Số thực: double, float



Một chút về các kiểu dữ liệu

- Khai báo hằng số:
 - `const <kiểu> <tên hằng số> = <giá trị>;`
 - `const int z = 0;`
 - `const bool b = false;`
- Khai báo tham chiếu:
 - `<kiểu>& <tên biến> = <tên biến>;`
 - `int & n = m;`
 - `double & x = y;`

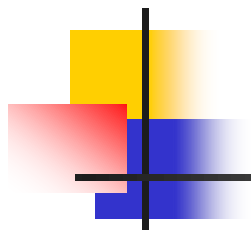


Phạm vi và vòng đời của biển



Phạm vi và vòng đời của biến

- Phạm vi: Khối chương trình có thể sử dụng biến đó
- Vòng đời: Khoảng thời gian có thể sử dụng biến đó



Các kiểu dữ liệu tự tạo



Các kiểu dữ liệu tự tạo

- Kiểu dữ liệu: Hầu hết các kiểu dữ liệu trong máy tính đều phỏng theo các “loại” dữ liệu mà con người thường sử dụng
- Các ngôn ngữ lập trình cung cấp một số kiểu dữ liệu cơ bản (số nguyên, số thực, logic,...)
- Cho phép người dùng tổ hợp một số loại dữ liệu cơ bản thành các loại phức tạp hơn. Ví dụ:
 - Phân số: tử số (số thực) + mẫu số (số thực)
 - Sinh viên: tên (chuỗi kí tự) + địa chỉ (chuỗi kí tự) + điểm trung bình học tập (số thực)



Kiểu chuỗi (string)