

Biến trong C++

Một biến (variable) là tên của một vùng nhớ. Nó được sử dụng để lưu dữ liệu. Giá trị của nó có thể thay đổi và nó có thể được tái sử dụng rất nhiều lần.

Biến là một cách để biểu diễn vùng nhớ thông qua ký hiệu, qua đó giúp việc định nghĩa nó dễ dàng hơn.

Cú pháp khai báo một biến:

```
kiểu danh_sách_biến;
```

Ví dụ khai báo biến như sau:

```
int x;  
float y;  
char z, t;
```

Ở đây, y, z là các biến, int, float, char là các kiểu dữ liệu.

Chúng ta cũng có thể gán giá trị ngay khi khai báo biến như sau:

```
int x=5, b=10; //khai báo 2 biến kiểu int  
float f=30.8;  
char c='A';
```

Quy tắc định nghĩa biến

Tên biến có thể chứa các chữ cái, chữ số và dấu gạch dưới.

Tên biến chỉ có thể bắt đầu bằng chữ cái và dấu gạch dưới. Không thể bắt đầu bằng chữ số.

Khoảng trắng không được cho phép trong tên biến.

Tên biến không được trùng với từ khóa hoặc từ đã được đăng ký trước đó như char, float...

Tên biến hợp cách:

```
int a;  
int _ab;  
int a30;
```

Tên biến không hợp cách:

```
int 4; //tên biến là số  
int x y; //biến chứa khoảng trắng  
int double; //tên biến trùng với từ khóa
```