BTVN Buổi 3

Bài 1: Tạo class Person như bảng và thực hiện yêu cầu:

|  |
| --- |
| Person |
| ====Thuộc tính==== |
| private String name |
| private String dateOfBirth |
| private String gender |
| private String hobby |
| ====Phương thức==== |
| không có |

Trong class Person:

* Tạo constructor (không đối và có đối), tạo các getter setter cho các thuộc tính.

Tạo class RunMain có hàm main trong đó:

* Tạo ra 2 đối tượng Person: DoanXinhGai và DiepBueDe.
* Dùng setter truyền vào giá trị thông tin cho 2 đối tượng (không cần phải nhập).
* Hiển thị thông tin 2 đối tượng.

Bài 2: Tạo class Dog và thực hiện yêu cầu:

|  |
| --- |
| Dog |
| ====Thuộc tính==== |
| private String name |
| private int MP = 100 |
| ====Phương thức==== |
| public void InputName(String name) |
| public void ShowMP() |
| public void Bark() |

* Trong class Dog
  + Phương thức InputName: sẽ cho phép truyền tên vào. (hàm này sẽ giống như setter).
  + Phương thức ShowMP: hiển thị ra MP.
  + Phương thức Bark: sẽ in ra màn hình Tên + sủa (Lưu ý ko đặt tên trùng với các leader hoặc sp ko ăn án tử nhé :v), đồng thời mất 20 MP. Nếu chưa điền tên sẽ hiển thị Xin lỗi bạn chưa điền tên.
* Tạo class RunMain có hàm main trong đó
  + Tạo ra 1 đối tượng (Phải import class Dog vào class RunMain).
  + Cho đối tượng thực hiện 3 lần phương thức Bark(), sau mỗi lần sử dụng sẽ gọi ra phương thức ShowMP() để kiểm tra số MP còn lại
    - VD: a.Bark() -> a.ShowMP() -> a.Bark() -> a.ShowMP() -> ....

Bài 3: Cài đặt lớp HangHoa với các thuộc tính: mã hàng, tên hàng, đơn giá, số lượng.

* Tạo các constructor, getter và setter cho mỗi thuộc tính.
* Phương thức Xuat(): xuất thông tin của mặt hàng lên màn hình kèm theo Thành tiền.

Viết chương trình nhập vào 2 mặt hàng. Nhập thông tin mặt hàng thứ nhất bằng constructor, thông tin mặt hàng thứ hai bằng setter. In thông tin 2 mặt hàng ra màn hình.

Bài 4:

* Tạo một lớp Array gồm:
  + Thuộc tính: 1 mảng số nguyên, 1 số nguyên n là số phần tử của mảng.
  + Phương thức: InputData(): nhập số phần tử và 1 mảng số nguyên, Show(): hiển thị các phần tử của mảng trên một dòng. Sum(): tổng các phần tử trong dãy mảng số nguyên. Các constructor và getter + setter
* Tạo class RunMain có phương thức main:
  + Tạo 2 đối tượng arr1 và arr2 là thể hiện của lớp Array. Sau đó nhập dữ liệu cho 2 đối tượng đó. So sánh TBC các phần tử của 2 đối tượng đó, nếu của đối tượng nào lớn hơn thì thông báo ra màn hình. Nếu bằng nhau thì in ra “Hi”.

Bài 5:

Tạo một lớp Guns gồm các thuộc tính: weaponName, ammoNumber.

Các phương thức:

* + Load(int x): Khi gọi đến thì ammoNumber sẽ tăng lên x đơn vị.
  + Shoot(int x): Khi gọi đến phương thức này ammoNumber sẽ giảm đi x đơn vị ( điều kiện ammoNumber – x >= 0), nếu ammoNumber = 0 thì thông báo hết đạn.
  + Các constructor, getter và setter.

Tại class Runmain: tạo 2 đối tượng và cho bắn nhau. Đối tượng nào hết đạn trước thì sẽ thua. Thông báo ra màn hình.