

# Hướng dẫn Lập trình OOP trong C++ - Phần I Định nghĩa class

## Giáo viên: Nguyễn Hùng Cường

### Bước 1: Định nghĩa class

Mở một trình soạn thảo, sau đó ta định nghĩa một class. Ở đây ta định nghĩa lớp NhanVien, gồm 3 thuộc tính name, age, address, và một phương thức cho phép in ra một chuỗi như sau.

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

//định nghĩa class
class NhanVien {           // Định nghĩa class
public:                    // Khai báo các access specifier
    int age;               // Khai báo thuộc tính của lớp
    string name;
    string address;

    public:
    void printDetails() { // Định nghĩa method của class
        cout << "Tom hum bo lo pho mai - Lau hai san thuong hang - Cua be sot me - Oc huong nuong";
    }
};
```

### Bước 2: Khởi tạo đối tượng của lớp

Sau khi đã định nghĩa lớp, ta sẽ khởi tạo đối tượng của lớp, đồng thời truy cập đến các thuộc tính và gọi phương thức của đối tượng đó như sau. Ở đây ta đã khai báo đối tượng của lớp NhanVien với tên là nv, sau đó ta đã gán giá trị cho các thuộc tính của đối tượng, đồng thời gọi phương thức của đối tượng đó.

```

int main() {
    NhanVien nv; // Khởi tạo đối tượng của lớp

    // truy cập các thuộc tính
    nv.age = 23;
    nv.name = "Tieu Vy";
    nv.address = "Settle - New York";

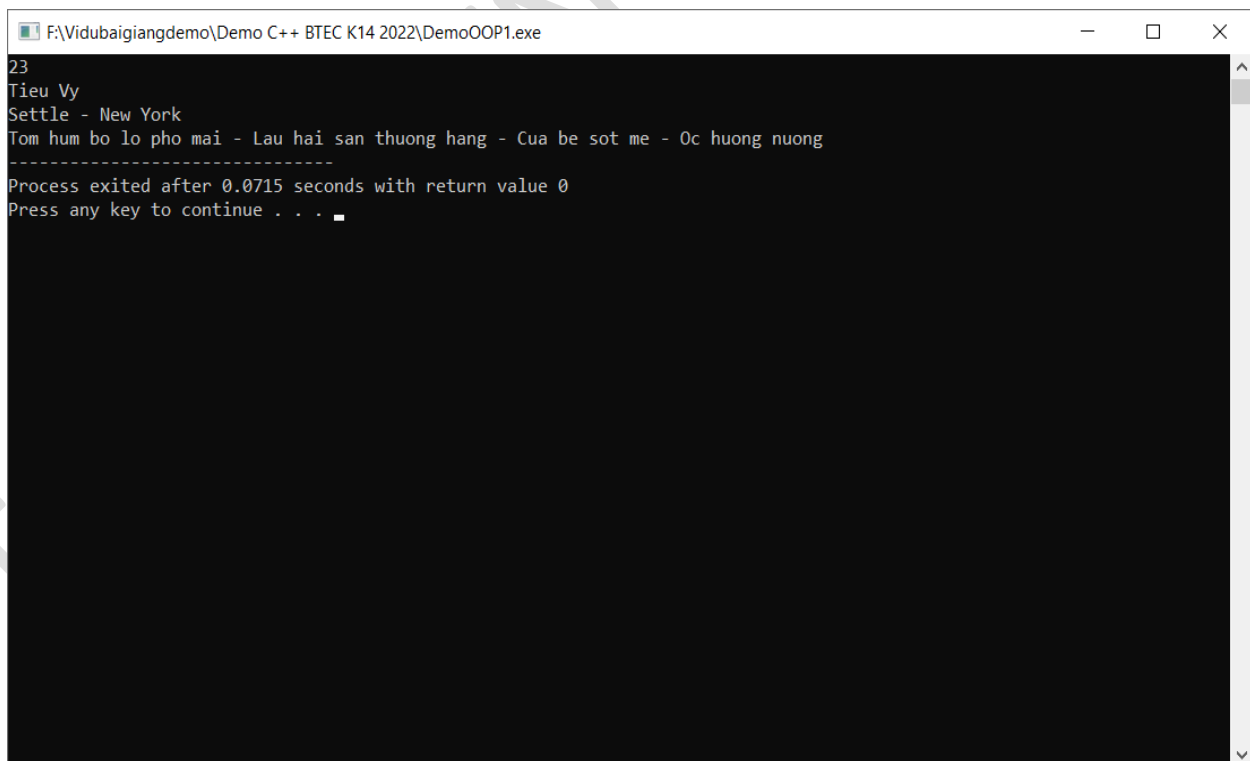
    // Hiển thị giá trị các thuộc tính của đối tượng
    cout << nv.age << "\n";
    cout << nv.name << "\n";
    cout << nv.address << "\n";
    nv.printDetails(); // gọi method của class

    return 0;
}

```

### Bước 3: Thực thi chương trình và xem kết quả

Sau khi đã viết mã xong, hãy thực thi chương trình và xem kết quả. Ta có thể thấy đối tượng đã được tạo ra và hiển thị kết quả đúng như mong muốn.



The screenshot shows a Windows command prompt window titled "F:\Vidubaigiangdemo\Demo C++ BTEC K14 2022\DemoOOP1.exe". The output of the program is as follows:

```

23
Tieu Vy
Settle - New York
Tom hum bo lo pho mai - Lau hai san thuong hang - Cua be sot me - Oc huong nuong
-----
Process exited after 0.0715 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .

```