**Bài soạn OOP\_Java - *Đỗ Văn Hoàng CGHN C0624G1***

|  |  |
| --- | --- |
| Từ khóa | Ghi chú |
|  | 1. Thuộc tính (Attribute).  * Thuộc tính là các biến được định nghĩa trong một lớp (class). Chúng đại diện cho trạng thái hoặc dữ liệu của các đối tượng thuộc lớp đó. Các thuộc tính có thể có các loại truy cập như ‘private’. ‘protected’, ‘default’ và ‘public’ giúp kiểm soát mức độ truy cập từ bên ngoài lớp. * Cách khai báo thuộc tính:   access\_modifier data\_type property\_name;  \*Trong đó:  - access\_modifier : thẻ truy cập ( có thể là ‘private’. ‘protected’, ‘default’ và ‘public’)  - data\_type : kiểu dữ liệu.  - property\_name: tên thuộc tính.  VD:     1. Phương thức (Method)  * Phương thức là các hàm định nghĩa trong một lớp để thực hiện các hành vi nào đó liên quan đến đối tượng của lớp đó. Phương thức có thể sử dụng đến các thuộc tính của đối tượng hoặc nhận dữ liệu từ bên ngoài thông qua các tham số. * Cách khai báo phương thức:   access\_modifier data\_type method\_name() {  *// khối lệnh được thực thi//;*  };  \*Trong đó:  - access\_modifier : thẻ truy cập ( có thể là ‘private’. ‘protected’, ‘default’ và ‘public’)  - data\_type : kiểu dữ liệu(có thể là ‘void’ trong trường hợp phương thức không trả về giá trị nào).  - method\_name() : tên phương thức.  VD: |
|  | Kết luận |