**Bài tập buổi 2**

**[Bài 1]** Một ứng dụng đọc truyện cười khi người dùng sử dụng trên máy tính/điện thoại sẽ hiển thị các chủ đề của truyện.

Một chủ đề truyện bao gồm các thông tin về tên chủ đề, dach sách các truyện cười trong chủ đề đó, ngoài ra còn đánh dấu được đã đọc đến truyện thứ bao nhiêu trong ds truyện, người dùng có thể tìm kiếm truyện theo tên hoặc theo cả tên và tác giả, sau khi tìm kiếm thành công, ds truyện của kết quả tìm kiếm sẽ được trả lại về cho người quản lý, ngoài ra cũng có thể thêm mới truyện, xóa truyện, đọc truyện trong chủ đề.

Khi người dùng đọc truyện thì nội dung truyện đó sẽ được hiển thị lên màn hình cho người dùng xem.

Một truyện cười gồm những thông tin tên truyện, tác giá, ngày xuất bản, nội dung truyện. Người dùng có thể tạo mới chủ đề, xóa chủ đề, tìm kiếm chủ đề theo tên.

**Yêu cầu:**

* Áp dụng trừu tượng hóa để phân tích bài toán thành các đối tượng, vẽ sơ đồ UML
* Ánh xạ các đối tượng vào Java(tìm hiểu từ khoá extended trong java)

**[Bài 2]** Bài toán quản lý thông tin 3 học sinh tiểu học bao gồm những thông tin sau: Họ tên, lớp, ngày sinh, điểm toán, lý hóa, anh. Người quản lý sẽ quản lý về thông tin các học sinh trên, hiển thị danh sách sinh viên theo điểm tăng dần của điểm trung bình. Ngoài ra khi cần thiết, sẽ tiến hành tìm kiếm theo họ tên hoặc các điểm toán, lý, hóa, anh để hiển thị ra các thông tin học sinh cần tìm.

**Yêu cầu:**

* Áp dụng trừu tượng hóa để phân tích bài toán thành các đối tượng, vẽ sơ đồ UML
* Ánh xạ các đối tượng vào Java