LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Chương I:

1. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình lấy đối tượng làm nền tảng để xây dựng thuật giải , xây dựng chương trình
2. Ưu điểm của lập trình hướng đối tượng là:

* Dữ liệu không bị thay đổi tự do trong chương trình như lập trình struck
* Khi thay đổi cấu trúc dữ liệu của một đối tượng, không cần thay đổi mã nguồn của các đối tượng khác mà chỉ cần thanh đổi một số hàm thành phần.
* Có thể sử dụng lại mã nguồn qua kế thừa
* Phù hợp với các phần mềm phức tạp, lớn
* Được đánh giá là dể học, năng suất, đơn giản, dể bảo trì, dể mở rộng

1. Các khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng là: đối tượng, lớp, trừu tượng hoá dữ liệu và bao gói thông tin, tương ứng bội, truyển thông báo, kế thừa, tính đa hình
2. Giải thích các khái niệm đối tượng và lớp? Cho một ví dụ để minh họa về đối tượng và lớp.

Đối tượng: Khái niệm đối tượng được hiểu như là một thực thể, nó có thể là người, vật, đồ vật,... Mỗi đối tượng đặc trưng bởi các thuộc tính và hành vi riêng của nó.

Vd:

Lớp: Lớp (Class) có thể coi là bản thiết kế của các đối tượng (Object). Nó là một kiểu dữ liệu do người dùng định nghĩa, chứa các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên của riêng nó

1. Trừu tượng hóa là cách biểu diễn những đặc tính chính và bỏ qua những chi tiết vụn vặt hoặc những giải thích.

Vd: