

# Bootcamp Preparation 2.0

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [PP2.0](#) / [17. Lập trình hướng đối tượng 2](#)  
/ [\[\\*Bài tập\] Phát triển ứng dụng mô phỏng lại quá trình mèo bắt chuột và ăn chuột.](#)

## [\*Bài tập] Phát triển ứng dụng mô phỏng lại quá trình mèo bắt chuột và ăn chuột.

### Mục tiêu

Luyện tập tạo lớp, đối tượng, phương thức và thuộc tính của đối tượng.

### Mô tả

Viết một lớp mô tả đối tượng chuột lấy tên là Rat, với những đặc điểm được mô tả như sau:

- Có thuộc tính tên.
- Có thuộc tính khối lượng.
- Có thuộc tính tốc độ.
- Có thuộc tính mô tả trạng thái: sống, chết.
- Có khả năng thực hiện hành vi kêu (ví dụ “chít, chít”)

Viết một lớp mô tả đối tượng mèo lấy tên là Cat với những đặc điểm được mô tả như sau:

- Có thuộc tính tên.
- Có thuộc tính khối lượng.
- Có thuộc tính tốc độ di chuyển tối đa.
- Có khả năng thực hiện hành vi kêu (ví dụ: “meo meo”).
- Có khả năng bắt chuột, mỗi lần chỉ bắt được một con. Chỉ bắt được chuột khi tốc độ của mèo lớn hơn tốc độ của chuột.
- Có khả năng ăn thịt chuột. Chỉ ăn chuột còn sống. Khi ăn, khối lượng của mèo tăng lên tương ứng.

Viết một đoạn chương trình mô phỏng lại quá trình mèo bắt chuột và ăn chuột dựa trên các lớp vừa mô tả trên.

**Để hoàn thành bài thực hành, học viên cần:**

- Đưa mã nguồn lên GitHub
- Dán link của repository lên phần nộp bài trên CodeGymX

### Hướng dẫn

- Khai báo các lớp theo trật tự phụ thuộc
- Khởi tạo các đối tượng
- Thực hiện các thao tác theo kịch bản

### Submission status

Submission status	No attempt
Grading status	Not graded
Last modified	-
Submission comments	► <a href="#">Comments (0)</a>

Add submission

You have not made a submission yet.

Previous Activity

Jump to...

Next Activity

CHƯƠNG TRÌNH

- Career
- Premium
- Accelerator

TÀI NGUYÊN

- Blog
- Tạp chí Lập trình
- AgileBreakfast

Follow Us



CodeGym@2018. All rights reserved.

You are logged in as Đỗ Trọng Hải (Log out)