

## KS23B – Java – OOP – Practice

### 1. Xây dựng ứng dụng Java Console có tên BookManagement

### 2. Xây dựng lớp Book trong package entity có các thông tin sau:

#### a. Các thuộc tính

- Mã sách (bookId) là chuỗi gồm 5 ký tự bắt đầu là ký tự B
- Tên sách (bookName) là chuỗi gồm 6-100 ký tự
- Giá nhập (importPrice) là một số thực có giá trị lớn hơn 0
- Giá bán (exportPrice) là một số thực có giá trị lớn hơn tối thiểu 10% so với giá nhập
- Tiêu đề sách (title) là một chuỗi bắt buộc phải nhập
- Tác giả (author) là một chuỗi bắt buộc phải nhập
- Lợi nhuận (interest) là một số thực
- Năm xuất bản (year) là một số nguyên sau năm 1970

#### b. Có 2 constructor: default và đầy đủ tham số

#### c. Có các phương thức getter/setter

#### d. Có các phương thức:

- inputData(Scanner scanner): cho phép nhập các thông tin sách trừ lợi nhuận
- displayData(): hiển thị thông tin các sách
- calInterest(): cho phép tính lợi nhuận sách theo công thức

$$\text{interest} = \text{exportPrice} - \text{importPrice}$$

### 3. Xây dựng lớp Main trong src hiển thị menu và thực hiện các chức năng theo menu

\*\*\*\*\*MENU\*\*\*\*\*

1. Danh sách sách
2. Thêm mới sách
3. Tính lợi nhuận của các sách
4. Cập nhật sách
5. Xóa sách
6. Sắp xếp sách theo lợi nhuận tăng dần
7. Tìm kiếm sách theo tác giả
8. Tìm kiếm sách theo khoảng giá (tìm theo khoảng giá bán)
9. Thống kê sách theo mỗi tác giả
10. Thoát