

Bài tập về nhà buổi 3

Bài 1: Khai báo lớp Person gồm các thuộc tính: name, age, gender, hobby.

Yêu cầu:

- + Dùng constructor để khởi tạo 1 đối tượng với đầy đủ thuộc tính và toString() để hiển thị thông tin đối tượng
- + Sử dụng **setter**, **getter** nhập xuất thông tin cho 1 person
- > xuất thông tin 2 person trên.

Bài 2: Tạo một lớp Array gồm:

- Thuộc tính: 1 mảng số nguyên, 1 số nguyên n là số phần tử của mảng.
- Phương thức: inputData(): nhập số phần tử và 1 mảng số nguyên, Show(): hiển thị các phần tử của mảng trên một dòng.
- Sum(): tổng các phần tử trong dãy mảng số nguyên.
- Filter(Boolean flag): flag = true thì lọc ra các số chẵn, ngược lại lọc ra các số lẻ
- Các constructor và getter + setter
- Tạo class RunMain có phương thức main:
 - + Tạo 2 đối tượng arr1 và arr2 là thể hiện của lớp Array. Sau đó nhập dữ liệu cho 2 đối tượng đó.
 - + So sánh TBC các phần tử của 2 đối tượng đó, nếu của đối tượng nào lớn hơn thì thông báo ra màn hình. Nếu bằng nhau thì in ra "Bye".

Bài 3: Tạo một lớp Guns gồm các thuộc tính: weaponName, ammoNumber.

1. Các phương thức:
 - Load(int x): Khi gọi đến thì ammoNumber sẽ tăng lên x đơn vị.
 - Shoot(int x): Khi gọi đến phương thức này ammoNumber sẽ giảm đi x đơn vị (điều kiện ammoNumber – x >= 0), nếu ammoNumber = 0 thì thông báo hết đạn.
 - x truyền vào đều được random x thuộc [1,10], khởi tạo đối tượng với ammoNumber = 100
2. Các constructor, getter và setter.

3. Tại class RunMain: tạo 2 đối tượng(DiepBeDe, DoanXinhGai) và cho bắn nhau. Đối tượng nào hết đạn trước thì sẽ thua. Thông báo ra màn hình.