**Week 1 Report**

**TTS: Đỗ Minh Phúc**

**A close up of text

Description automatically generated**

Mô tả áp dụng OOP:

* Tính trừu tượng: loại bỏ đi các thông tin ít quan trọng và giữ lại những thông tin quan trọng, có ý nghĩa với bài toán. Cụ thể ở đây là hàm tính diện tích calculateArea.
* Tính kế thừa: lớp con kế thừa đặc tính của lớp cha. Ở đây Triangle là lớp con của Polygon và có thể sử dụng hàm calculateArea của lớp Polygon.
* Tính đóng gói: dữ liệu/thuộc tính được đóng gói trong một lớp và ẩn đi những thông tin bằng cách sử dụng phạm vi truy cập (private).
* Tính đa hình: ghi đè phương thức calculatePerimeter trong lớp Rectangle, với mỗi số đối số khác nhau ta được các cách thức tính toán khác nhau.

Một số khái niệm:

* Interface: là một tập hợp các phương thức trừu tượng (không có thân hàm) và có thể chứa các hằng số. Interface không thể được khởi tạo trực tiếp và không thể có các biến thành viên (thuộc tính) với giá trị lưu trữ.
* Static: từ khóa "static" được sử dụng để tạo các thành phần (thuộc tính và phương thức) không phải thuộc về một đối tượng cụ thể mà thuộc về lớp chứa chúng. Điều này có nghĩa rằng bạn có thể truy cập các thành phần static thông qua tên của lớp, không cần tạo ra một đối tượng cụ thể từ lớp đó.

Biểu đồ UML liên quan:

**A diagram of a computer

Description automatically generated**