I. Working with method overloading

1. Overloading by differing types of parameter

Phương thức mới đầu tiên addDigitalVideoDisc(DigitalVideoDisc[] dvdList) cho phép thêm một danh sách các đĩa DVD vào giỏ hàng.

Phương thức mới thứ hai addDigitalVideoDisc(DigitalVideoDisc... dvdArray) sử dụng varargs để cho phép thêm một số lượng tùy ý các đĩa DVD vào giỏ hàng.

```
public int addDigitalVideoDisc(DigitalVideoDisc... dvdArray) {
    int addCount = 0;
    for (DigitalVideoDisc disc : dvdArray) {
        if (qtyOrdered = MAX_NUMBERS_ORDERED) {
            System.out.println("The cart is almost full. Can't add more discs");
            break;
        } else {
            itemsOrdered[qtyOrdered] = disc;
            qtyOrdered++;
            System.out.println("The DVD " + '\"' + disc.getTitle() + '\"' + " has been added!");
            addCount++;
        }
    }
    return addCount;
}
```

2. Overloading by differing the number of parameters

```
public int addDigitalVideoDisc(DigitalVideoDisc dvd1, DigitalVideoDisc dvd2) {
    if (qtyOrdered + 1 > MAX_NUMBERS_ORDERED) {
        System.out.println("The cart is almost full. Can't add more discs");
        return 0;
    } else {
        itemsOrdered[qtyOrdered] = dvd1;
        qtyOrdered++;
        System.out.println("The DVD " + '\"' + dvd1.getTitle() + '\"' + " has been added!");
        itemsOrdered[qtyOrdered] = dvd2;
        qtyOrdered++;
        System.out.println("The DVD " + '\"' + dvd2.getTitle() + '\"' + " has been added!");
        return 2;
}
```

II. Passing parameter

1. Trả lời câu hỏi

Câu hỏi: Java là ngôn ngữ lập trình "Pass by Value" hay "Pass by Reference"?

Trả lời: Java là ngôn ngữ lập trình "Pass by Value". Trong Java, khi bạn truyền một tham số cho một phương thức, giá trị của tham số được sao chép và truyền vào phương thức. Điều này có nghĩa là nếu bạn thay đổi giá trị của tham số bên trong phương thức, giá trị của biến gọi phương thức không bị ảnh hưởng.

2. Tạo class TestPassingParameter Kết quả sau khi chạy:

```
Jungle dvd title: Jungle
Cinderella dvd title: Cinderella
Jungle dvd title: Cinderella
```

⇒ Pass by value

3. Trả lời câu hỏi

Câu hỏi: After the call of swap(jungleDVD, cinderellaDVD) why does the title of these two objects still remain?

Trả lời: Sau khi thực hiện phương thức swap(jungleDVD, cinderellaDVD), tiêu đề của hai đối tượng vẫn giữ nguyên vì trong Java, tham số được truyền vào phương thức là giá trị của đối tượng, không phải là tham chiếu đến đối tượng. Khi ta thay đổi giá trị của tham số bên trong phương thức (như việc đổi chỗ giữa o1 và o2), sự thay đổi này không ảnh hưởng đến giá trị của các đối tượng gốc.

Câu hỏi: After the call of changeTitle(jungleDVD, cinderellaDVD.getTitle()) why is the title of the JungleDVD changed?

Trả lời: Sau khi gọi changeTitle(jungleDVD, cinderellaDVD.getTitle()), tiêu đề của jungleDVD bị thay đổi vì trong phương thức changeTitle, ta thực hiện thay đổi trực tiếp trên đối tượng dvd (được truyền vào phương thức) bằng cách gọi dvd.setTitle(title). Điều này ảnh hưởng trực tiếp đến đối tượng gốc được truyền vào phương thức.

4. Fix

Sửa hàm swap:

```
public static void swap(DigitalVideoDisc dvd1, DigitalVideoDisc dvd2) {
    DigitalVideoDisc tmp = new DigitalVideoDisc(dvd1.getTitle(), dvd1.getCategory(), dvd1.getDirector(), dvd1.getLength(), dvd1.getCost());

    dvd1.setTitle(dvd2.getTitle());
    dvd1.setDirector(avd2.getDirector());
    dvd1.setLength(dvd2.getDirector());
    dvd1.setLength(dvd2.getLength());
    dvd1.setCost(dvd2.getCost());

    dvd2.setTitle(tmp.getTitle());
    dvd2.setTitle(tmp.getTitle());
    dvd2.setDirector(tmp.getDirector());
    dvd2.setLength(tmp.getLength());
    dvd2.setLength(tmp.getLength());
    dvd2.setCost(tmp.getCost());
}
```

Kết quả:

Jungle dvd title: Cinderella Cinderella dvd title: Jungle Jungle dvd title: Jungle

III. Use debug run

1. Debug với hàm swap cũ:

```
| Second point funct.opict.dasi.aims.disc.DigitalVideoDisc; | Second point funct.opict.dasi.aims.disc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.DigitalVideoDisc.Digita
```

⇒ 2 biến thay đổi là 01 và 02 chứ JungleDVD và CinderellaDVD ko đổi (Pass by Value)

2. Debug với hàm swap mới

```
| Specification | Proceedings | Process | Proc
```

⇒ 2 biến JungleDVD và CinderellaDVD thay đổi (Pass By Reference)

IV. Classifier Member and Instance Member

```
• • •
                  private String title;
private String category;
                            this.title = title;
this.id = ++nbDigitalVideoDisc;
                          this.title = title;
this.category = category;
this.cost = cost;
this.id = ++nbDigitalVideoDisc;
                            inc bigitat/vaeobisc(string title
this.title = title;
this.category = category;
this.director = director;
this.cost = cost;
this.id = ++nbDigitalVideoDisc;
                           this.title = title;

this.category = category;

this.director = director;

this.length = length;

this.cost = cost;

this.id = ++nbDigitalVideoDisc;
                  public String getTitle(){
    return title;
                  public String getCategory(){
   return category;
                  public String getDirector(){
   return director;
                  public int getLength(){
    return length;
                  public void setTitle(String titleSet){
```

V. Open the Cart class

1. Thêm hàm print trong cart.java

2. Chạy thử và xem kết quả

VI. Implement the Store class

1. Tạo lớp Store

```
package hust.soict.dsai.aims.store;
import java.util.ArrayList;
import hust.soict.dsai.aims.disc.DigitalVideoDisc;
public class Store {
      private ArrayList<DigitalVideoDisc> itemsInStore;
      public Store() {
       itemsInStore = new ArrayList⇔();
      private boolean checkDVD(DigitalVideoDisc disc) {
            for (DigitalVideoDisc digitalVideoDisc : itemsInStore) {
                if (digitalVideoDisc.equals(disc)) {
                    return true;
      public void addDVD(DigitalVideoDisc dvd) {
            System.out.println( dvd.getTitle() + " 've been added to the store !");
              System.out.println(dvd.getTitle() + " 'already exists in the store !");
      public void removeDVD(DigitalVideoDisc dvd) {
        if(itemsInStore.contains(dvd)) {
            itemsInStore.remove(dvd);
            System.out.println( dvd.getTitle() + " 've been deleted from the store !");
          System.out.println("DVD not found!");
```

2. Tạo lớp TestStore và kiểm thử

```
package hust.soict.dsai.test.store;
import hust.soict.dsai.aims.disc.DigitalVideoDisc;
import hust.soict.dsai.aims.store.Store;
public class StoreTest {
   public static void main(String[] args) {
        Store store = new Store();
        DigitalVideoDisc dvd1 = new DigitalVideoDisc("The Lion King", "Animation",
                "Roger Allers", 87, 19.95f);
        DigitalVideoDisc dvd2 = new DigitalVideoDisc("Star wars", "Science Fiction",
                "Geogre Lucas", 87, 24.95f);
        DigitalVideoDisc dvd3 = new DigitalVideoDisc("Aladin", "Animation", 18.99f);
       store.addDVD(dvd1);
       store.addDVD(dvd2);
       store.addDVD(dvd3);
     //Remove from store
      store.removeDVD(dvd1);
       store.removeDVD(dvd2);
        store.removeDVD(dvd3);
```

Kết quả kiểm thử:

```
The Lion King 've been added to the store!
Star wars 've been added to the store!
Aladin 've been added to the store!
The Lion King 've been deleted from the store!
Star wars 've been deleted from the store!
Aladin 've been deleted from the store!
```

VII. String, StringBuilder and StringBuffer

1. Tạo lớp ConcatenationInLoops

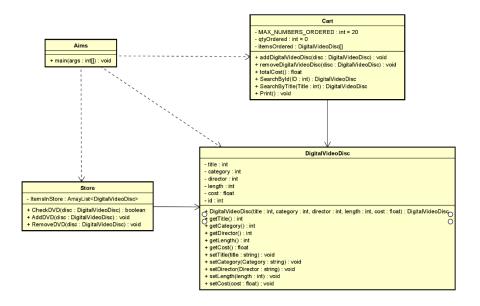
```
package hust.soict.dsai.garbage;
import java.util.Random;
public class ConcatenationInLoops {
    public static void main(String[] args) {
        Random r = new Random(123);
        long start = System.currentTimeMillis();
        String s = "";
        for (int i = 0; i < 65536; i++) {
            s += r.nextInt(2);
       System.out.println(System.currentTimeMillis() - start);
       r = new Random(123);
       start = System.currentTimeMillis();
       StringBuilder sb = new StringBuilder();
       for (int i = 0; i < 65536; i++) {
            sb.append(r.nextInt(2));
      s = sb.toString();
       System.out.println(System.currentTimeMillis() - start);
```

2. Tạo lớp GarbageCreator

3. Tạo lớp NoGarbage

VIII. Cập nhật các Diagram trong project AIMS

1. Class diagram



2. Use-case diagram

