

Bài 1:

Viết một chương trình Java cho phép định nghĩa lớp. Tạo ra một lớp có tên là Person, bao gồm 3 thuộc tính là name, address và age. Định nghĩa 2 method của lớp này có tên là inputDetails() và displayDetails() để cho phép nhập các giá trị cho các thuộc tính, và hiển thị giá trị của các thuộc tính của lớp.

Tiếp theo, hãy khai báo 2 đối tượng của lớp, rồi gọi các method của 2 đối tượng này để xem kết quả.

Bài 2:

Viết một chương trình Java cho phép làm việc với constructor. Hãy tạo ra một lớp Car bao gồm 3 thuộc tính: price, color và type. Sau đó hãy định nghĩa 2 constructor, 1 cái có tham số và một cái không có tham số. Tiếp theo hãy định nghĩa một method displayDetails() để hiển thị thông tin chi tiết của đối tượng.

Hãy khởi tạo 2 đối tượng bằng 2 constructor đã định nghĩa ở trên và sau đó gọi method displayDetails() để xem kết quả.

Bài 3:

Viết một chương trình Java cho phép thao tác với mảng đối tượng. Hãy định nghĩa một lớp NhanVien, trong đó có 3 thuộc tính là mã, họ tên và lương. Trong lớp này hãy định nghĩa một method cho phép nhập thông tin các thuộc tính của lớp. Sau đó định nghĩa một method khác cho phép hiển thị thông tin của đối tượng.

Tiếp theo, trong main method, hãy khai báo một mảng gồm 10 đối tượng nhân viên.

Hãy nhập dữ liệu cho từng đối tượng của mảng.

Hãy hiển thị thông tin của các nhân viên.

Hãy hiển thị thông tin của những nhân viên có tuổi > 30.