

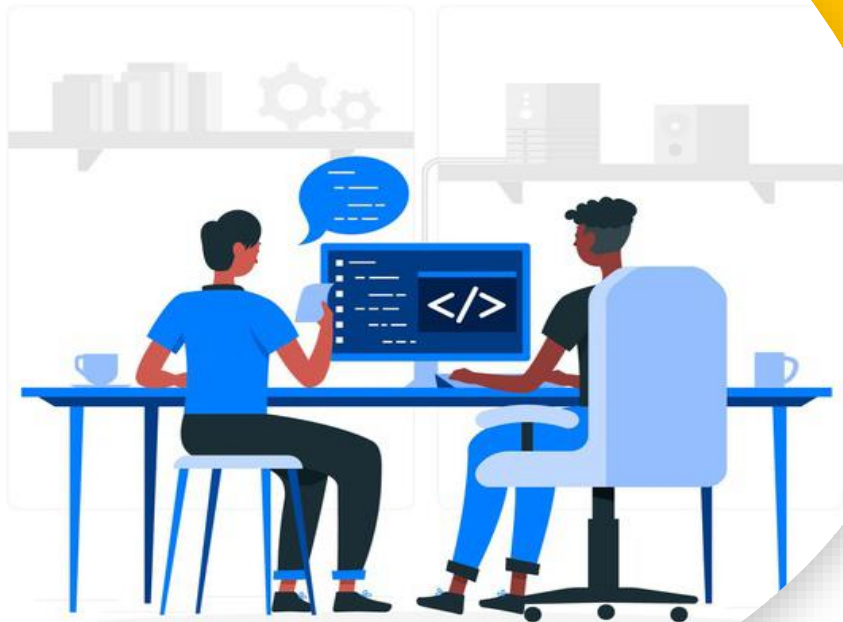


11



CYBERFARM  
ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

# OOP (Object Oriented Programming)



## OOP – Class (Lớp đối tượng)

- Javascript ES5 không hỗ trợ class như các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng khác.
- Thay vào đó, Javascript ES5 mô phỏng các class thông qua các function và prototype.

```
function Student(name) {  
    this.name = name;  
}  
let student = new Student("Mì");  
console.log(student.name);
```

# OOP – Class (Lớp đối tượng)

- Ở ES6, để khai báo một lớp đối tượng ta dùng từ khóa **class**
- **Constructor** là phương thức đặc biệt được sử dụng để khởi tạo đối tượng (Object)
  - Được gọi tại thời điểm object được tạo
  - Các thuộc tính sẽ được khai báo trong constructor
  - Không có kiểu trả về
  - Có thể có tham số hoặc không có tham số

```
class Student {  
  constructor(name) {  
    this.name = name;  
  }  
}  
let student = new Student('Mì');  
console.log(student.name);
```

# OOP - Bài tập: Quản lý Nhà Hàng



CYBERLEARN  
ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (1 lớp đối tượng)

CyberFood

Search

Sign out

Dashboard

Add Food

Food List

ADD FOOD FORM

Mã Món

Nhập ID

Tên Món

Nhập tên món

Loại Món

Chọn loại

Giá Món

Nhập giá

Khuyến Mãi (%)

Chọn khuyến mãi

Tình Trạng

Chọn tình trạng


Hình Món Ảnh

Nhập link hình ảnh

Mô Tả

Thêm Món

FOOD DETAILS



|            |           |
|------------|-----------|
| Mã Món     | F001      |
| Tên Món    | Pizza     |
| Loại Món   | Mặn       |
| Giá Món    | \$100     |
| Khuyến Mãi | 10%       |
| Giá KM     | \$90      |
| Tình Trạng | Còn       |
| Mô tả      | Món Pizza |

[Link layout QLNH](#)

PAGE 5

# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (1 lớp đối tượng)

- Xây dựng ứng dụng Quản Lý Nhà Hàng với yêu cầu:
  - Cho phép người dùng nhập vào thông tin món ăn: tên, mã món, hình, giá gốc, khuyến mãi (%), giá km, loại món, tình trạng, mô tả
  - Tính giá đã khuyến mãi ( $\text{giá gốc} * (100 - \text{khuyến mãi}) / 100$ )
  - Hiện thông tin món ăn

# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng

## (1 lớp đối tượng)

- Bước 1: Xác định đối tượng
- Bước 2: Vẽ sơ đồ lớp UML
- Bước 3: Liệt kê tất cả thuộc tính của đối tượng
- Bước 4: Liệt kê các phương thức
- Bước 5: Xây dựng lớp đối tượng
- Bước 6: Xây dựng phương thức khởi tạo
- Bước 7: Xây dựng phương thức tính giá sau khi khuyến mãi ( tạo thêm thuộc tính giá mới để lưu trữ)
- Bước 8: Tạo đối tượng ở nơi cần xử lý
- Bước 9: Gọi các phương thức xử theo yêu cầu bài toán

# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (1 lớp đối tượng)

## ➤ Thảo luận nhóm

1. Xác định đối tượng
2. Vẽ sơ đồ UML để liệt kê các thuộc tính và phương thức của đối tượng





# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (2 lớp đối tượng)

CyberFood

Search

Sign out

Dashboard

Add Food

Food List



Dashboard / Food List

Danh Sách Món Ăn

Thêm Món Ăn

Show

Chọn loại

| ID   | Tên   | Loại | Giá       | Khuyến Mãi | Giá KM   | Tình Trạng |                   |
|------|---|------|-----------|------------|----------|------------|-------------------|
| F002 |  food2 | Chay | \$1000000 | 10%        | \$900000 | Còn        | <div>XóaSửa</div> |
| F003 |  food3 | Mặn  | \$50000   | 20%        | \$40000  | Còn        | <div>XóaSửa</div> |

## OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (2 lớp đối tượng)

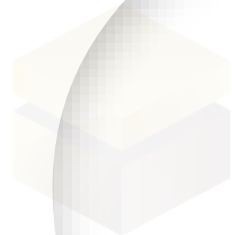
- Xây dựng ứng dụng Quản Lý Nhà Hàng với yêu cầu:
  - Cho phép người dùng nhập vào thông tin món ăn: tên, mã món, hình, giá gốc, khuyến mãi (%), giá mới, loại món, tình trạng
  - Kiểm tra dữ liệu khi người dùng nhập vào (validation)
  - Tính giá đã khuyến mãi ( $\text{giá gốc} * (100 - \text{khuyến mãi}) / 100$ )
  - Hiện danh sách nhiều món ăn lên table
  - Thêm, Xóa, Cập nhật món ăn
  - Tìm món ăn theo loại

# OOP - Bài tập: Quản Lý Nhà Hàng (2 lớp đối tượng)

## ➤ Thảo luận nhóm

1. Xác định đối tượng
2. Vẽ sơ đồ UML để liệt kê các thuộc tính và phương thức của đối tượng





CYBERLEARN  
ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

# Thank You