

**\*Chú ý:** Tất cả các thuộc tính của đối tượng đều phải để ở private và truyền nhận dữ liệu thông qua getter , setter

## Bài 1:

Cài đặt lớp Hàng Hóa với các thuộc tính: Mã hàng, Tên hàng, Đơn giá, Số lượng và các phương thức:

**NHAP:** nhập thông tin của mặt hàng.

**XUAT:** xuất thông tin của mặt hàng lên màn hình (dữ liệu xuất trên 1 dòng) **kèm theo Thành tiền.** (Thành tiền = số lượng \* Đơn giá)

**SAPXEP:** sắp xếp các mặt hàng theo chiều tăng dần của thành tiền

-----

Viết hàm **main** nhập vào một danh sách gồm n mặt hàng. In danh sách các mặt hàng vừa nhập ra màn hình theo chiều tăng dần của Thành Tiền

## Bài 2:

Xây dựng lớp Tam thức bậc hai với các thuộc tính là các hệ số a, b, c kiểu thực và các phương thức:

**Phương thức khởi tạo:** khởi gán các giá trị của các hệ số a, b, c.

**Hàm toán tử xuất:** in tam thức lên màn hình (có dạng  $ax^2+bx+c$  )

**Phương thức toán tử “Đổi dấu tam thức”:** đổi dấu các hệ số a, b, c.

**Phương thức toán tử cộng, trừ hai tam thức** (cộng và trừ các hệ số tương ứng).

-----

Xây dựng chương trình chính khởi tạo 2 tam thức và gán giá trị cho các hệ số, sau đó đảo dấu của hai tam thức. In các tam thức đã đảo dấu ra màn hình. Tính và in ra màn hình tổng và hiệu của hai tam thức đã đảo dấu ở trên.

## Bài 3\*:

Viết chương trình cho phép nhập, xuất phiếu kiểm kê tài sản theo mẫu sau:

(Các bạn sẽ tự thiết kế phiếu để có đc các thông tin dưới đây - ít nhất 3 lớp)

PHIẾU KIỂM KÊ TÀI SẢN

Mã phiếu: *PH01.* Ngày kiểm kê: *1/1/2007*  
Nhân viên kiểm kê: *Kiều Thị Thanh* Chức vụ: *Kế toán viên*  
Kiểm kê tại phòng: *Tổ chức hành chính* Mã phòng: *PTC*  
Trưởng phòng: *Hoàng Bích Hảo*

| Tên tài sản  | Số lượng | Tình trạng          |
|--------------|----------|---------------------|
| Máy vi tính  | 5        | Tốt                 |
| Máy vi tính  | 3        | Hết khấu hao - hỏng |
| Bàn làm việc | 6        | Tốt                 |

Số tài sản đã kiểm kê: 3. Tổ số lượng: 14