1.Oop là gì?  
- Oop còn gọi lập trình hướng đối tượng, là 1 phương pháp thiết kế và phát triển phần mềm dựa trên lớp và đối tượng.

2. a/Oop để làm gì?

Oop bao gồm nhiều kỹ thuật quan trọng nhầm giúp cho việc thiết kế và phát triển phần mềm trở nên hiệu quả hơn, tiết kiệm chi phí hơn, đơn giảm hóa độ phức tạp hay các thao tác viết code cho người lập trình.

b/2 nhược điểm của cấu trúc

- Tính bảo mật dữ liệu không cao: khi ta thay đổi trong hàm thì tất cả các biến cấu trúc đã khai báo đều bị thay đổi =>dẫn đến lỗi chương trình

- Không tận dụng được mã nguồn . vd: cùng 1 chứcc năng nhưng phải viết 2 hàm cho 2 kiểu dữ liệu khác nhau.

3. So sánh giữa Class và Struct :

- Class là một mẫu ban đầu định nghĩa những thuộc tính và những phương thức chung cho tất cả các đối tượng của cùng một loại nào đó, là 1 lớp đối tượng bao gồm nhiều kiểu dữ liệu,nhiếu phương thức và nhiều tính chất như kế thừa,đa hình....

- Struct chỉ là 1 kiểu dữ liệu tự định nghĩa, không có tính kế thừa, được truy cập dưới dạng tự do

- Struct là 1 kiểu giá trị, Class là 1 kiểu tham chiếu

\*/Kiểu định nghĩa bởi struct

– Thường thì tất cả các thành viên đều là public

– Không có hàm thành viên

\*/Kiểu định nghĩa bởi class

– Thường thì tất cả các thành viên đều là private

– Những hàm thành viên giao diện được để public