# Hoàn thành bài tập 1 dựa trên file “template\_phan\_so.cpp”

1. Hoàn thành lớp Tam\_Giac với yêu cầu sau:
   1. Viết constructor, destructor cho lớp Tam\_Giac.
   2. Viết setter, getter cho lớp Tam\_Giac..
      1. Chú ý trường hợp dữ liệu độ dài cạnh không hợp lệ.

# Hoàn thành bài tập 2 sử dụng lớp Tam\_Giac kết quả của bài 1 để làm.

1. Xây dựng lớp Tap\_Hop\_Tam\_Giac quản lí một mảng các Tam\_Giac. (Tối đa 20 Tam\_Giac) với các yêu cầu sau:
   1. Thêm một Tam\_Giac vào mảng.
   2. Tính tổng chu vi của tất cả các tam giác trong mảng.
   3. Tính tổng diện tích tất cả tam giác trong mảng.
   4. Sắp xếp mảng Tam\_Giac theo thứ tự chu vi tăng dần.
   5. In ra tất cả các Tam\_Giac trong tập hợp.
2. Suy nghĩ: nếu làm bt2 theo phương pháp lập trình cấu trúc, thì nó có ưu/nhược điểm gì so với phương pháp hướng đối tượng. (Tự do chém gió).

\*Gợi ý bài 2:

|  |
| --- |
| #include<iostream>  using namespace std;  class Tam\_Giac  {  // Add your codes here  };  class Tap\_Hop\_Tam\_Giac  {  private:  Tam\_Giac \_mang[20];  // ...  public:  // ...  };  int main()  {  Tam\_Giac tam\_giac\_1(4,5);  Tam\_Giac tam\_giac\_2(3,2);  Tam\_Giac tam\_giac3(3,5);  Tap\_Hop\_Tam\_Giac tap\_hop;  tap\_hop.Them(tam\_giac\_1);  tap\_hop.Them(tam\_giac\_2);  tap\_hop.Them(tam\_giac\_3);  tap\_hop.Xoa(tam\_giac\_1);  cout<<"So luong tam giac trong tap hop: "<<tap\_hop.Get\_So\_Luong\_Tam\_Giac()<<endl;  cout<<"Danh sach tam giac trong tap hop: "<<endl;  tap\_hop.Xuat();  cout<<"Tong chu vi: "<<tap\_hop.Tinh\_Tong\_Chu\_Vi()<<endl;  cout<<"Tong dien tich:"<<tap\_hop.Tinh\_Tong\_Dien\_Tich()<<endl;    return 0;  } |

Yêu cầu

1. Tạo thư mục có tên là ngày bạn làm bài, đặt trong thư mục của bạn.
2. Nộp 2 file: Tam\_Giac.cpp và Tap\_Hop\_Tam\_Giac.cpp.
3. Review tính đóng gói, tính trừu tượng trong lập trình hướng đối tượng.
4. Review access modifier: private, public.
5. Research access modifier: protected.
6. Research hàm tạo, hàm huỷ, đối số ngầm định trong lập trình hướng đối tượng.

\*Lưu ý: review là xem lại. Research là tìm hiểu kĩ.