Đề thử:

* Tạo *interface Activity* gồm các phương thức trừu tượng sau: *(5 điểm)*
  + *void add(); //Thêm thông tin*
  + *void edit(); //Sửa thông tin*
  + *void remove(); // Xoá thông tin*
* Tạo *interface Search* gồm có các phương thức trừu tượng sau: *(5 điểm)*
  + *void searchByName(String name); Tìm kiếm theo name*
* *Tạo lớp Input gồm các phương thức (5 điểm)*
  + *int inputScannerInt(); : Tạo hàm nhập từ bàn phím kiểm tra nhập sai kiểu int thì yêu cầu nhập lại.*
  + *String inputScannerString();: Tạo hàm nhập từ bàn phím nhập sai kiểu String thì yêu cầu nhập lại.*
* *Tạo lớp Book(Sách)* khai báo các đối tượng với access modifiers là private và cung cấp hàm getter, setter cho đối tượng. *(5 điểm)*
* Tạo lớp BookController triển khai thực hiện *interface Activity* *và Search và extent lớp Input*, thực hiện các công việc sau: (40 điểm)
  + menu(): Hiển thị danh sách menu chức năng, khi nhập số từ bàn phím thì gọi ra chức năng tương ứng: (10 điểm)
    - 1: Thêm
    - 2: Sửa
    - 3: Xoá
    - 4: Tìm kiếm
    - 5: Thoát
  + *add():* Cho phép người dùng nhập thông tin của sách, các thông tin được mô tả dưới bảng. *(5 điểm)*
  + *edit():* Cho phép người dụng nhập mã (ID) cần sửa, nếu mã trùng thì cho phép nhập thông tin tên sách mới, nhà xuất bản mới, nếu không trùng thì thông báo *“Không trùng mã”.* *(10 điểm)*
  + *remove(): Cho phép nhập mã(ID) cần xoá, nếu mã trùng thì xoá sách theo id, nếu không trùng thì thông báo “Không trùng mã”. (5 điểm)*
  + *searchByName (String name):* Tìm kiếm thông tin sách theo tên gần đúng không phân biệt hoa thường, không cần viết đủ tên sách. Nếu có hiện thị thông tin tất cả các sách có tên gần đúng như từ khoá tìm kiếm. Nếu không có hiển thị thông báo “Không tìm thấy” *(10 điểm)*
* Tạo lớp MainBook chứa phương thức: (5 điểm)
  + *main():* Khai báo đối tượng lớp BookController và gọi phương thức menu để người dùng chọn chức năng.

|  |  |
| --- | --- |
| **Book** | **Mô tả** |
| id | Mã sách |
| name | Tên sách |
| publishing | Nhà xuất bản |