

## Bài 1:

Tạo lớp SanPham gồm 3 thuộc tính là tên, giá và giảm giá. Lớp cũng gồm 2 phương thức là tính thuế nhập khẩu (10% giá sản phẩm) và xuất thông tin ra màn hình. Thông tin xuất ra màn hình gồm:

- Tên sản phẩm
- Đơn giá
- Giảm giá
- Thuế nhập khẩu

Hướng dẫn:

Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tên sản phẩm: String</li><li>• Đơn giá: double</li><li>• Đơn giá: double</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nhap(): void</li><li>• Xuat(): void</li><li>• getThueNhapKhau(): double</li></ul>

## Bài 2:

Viết chương trình tạo ra 2 sản phẩm thông tin được nhập từ bàn phím sau đó gọi phương thức xuất để xuất thông tin 2 đối tượng sản phẩm đã tạo

Hướng dẫn:

- Tạo lớp chứa phương thức main()
- Trong phương thức main() tạo 2 đối tượng sp1 và sp2 từ lớp sản phẩm
- Gọi phương thức nhap() của 2 đối tượng sp1 và sp2 để nhập dữ liệu từ bàn phím
- Gọi phương thức xuat() của 2 đối tượng sp1 và sp2 để xuất thông tin của mỗi đối tượng ra màn hình

## Bài 3:

Nâng cấp lớp SanPham bằng cách bổ sung public cho các đặt tả truy xuất cho phương thức xuat() và private cho getThueThuNhap(). Đồng thời bổ sung 2 hàm tạo, hàm tạo thứ nhất gồm 3 tham số là tên, giá và giảm giá, hàm tạo thứ 2 gồm 2 tham số là tên và giá (ngầm hiểu không giảm giá).

Viết chương trình tạo 2 sản phẩm có giảm giá và không giảm giá sau đó xuất thông tin 2 sản phẩm ra màn hình

Hướng dẫn:

- Bổ sung 2 hàm tạo  
public SanPham(String tenSp, double donGia, double giamGia){  
    this.tenSp = tenSp;  
    ...  
}  
public SanPham(String tenSp, double donGia){  
    **this(tenSp, donGia, 0)**  
}
- Sử dụng hàm tạo để tạo sản phẩm  
SanPham sp1 = new SanPham(tenSp, donGia)