## Bài 1: Chương trình quản lý nhân viên

Câu 1/ Sử dụng ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng xây dựng các lớp sau:

- Lớp **Nhân viên** gồm có các thuộc tính: họ tên, giới tính, ngày vào làm, hệ số lương, số con, lương căn bản và các phương thức: tính tiền lương, tính trợ cấp, tính tiền thưởng (trong đó lương cơ bản là hằng số).
  - + tính tiền thưởng: tiền thưởng=số năm làm việc \* 1.000.000 đồng.
- Lớp **Nhân viên văn phòng** kế thừa từ lớp Nhân viên có thêm các thuộc tính: *số ngày vắng, định mức vắng, đơn giá phạt* và các phương thức: *tính tiền phạt, tính trợ cấp, tính tiền lương* (định mức vắng, đơn giá phạt là hằng số).
  - + tính tiền phạt: nếu số ngày vắng lớn hơn định mức vắng thì tiền phạt=số ngày vắng\*định mức phạt;
  - + tính trợ cấp: nếu là nhân viên nữ thì tiền trợ cấp = 200.000đồng \* số con \*1.5; ngược lại thì tiền trợ cấp = 200.000đồng \* số con;
  - + tính tiền lương: tiền lương= lương cơ bản\* hệ số lương tiền phạt.
- Lớp **Nhân viên sản xuất** kế thừa từ lớp Nhân viên có thêm các thuộc tính: *số sản phẩm, định mức sản phẩm, đơn giá sản phẩm* và các phương thức: *tính tiền thưởng, tính trợ cấp, tính tiền lương (lưu ý:* định mức sản phẩm và đơn giá sản phẩm là hằng số).
  - + tính tiền thưởng: nếu số sản phẩm lớn hơn định mức sản phẩm thì tiền thưởng = (số sản phẩm định mức sản phẩm) \* đơn giá sản phẩm \*0.03;
  - + tính trợ cấp: tiền trợ cấp = số con \* 120.000đồng;
  - + tính tiền lương: lương=(số sản phẩm \* đơn giá sản phẩm) + tiền thưởng.

**Câu 2**/ Tạo Form có dạng như sau cho phép nhập thông tin của 1 NV bất kỳ. Sau đó tính và hiển thị tiền lương, tiền thưởng/phạt và tiền trợ câp (nếu có) của nhân viên.

Lưu ý: Mục *Tiền lương, Trọ cấp, tiền thưởng, Tiền phạt và Thực lĩnh* không cho nhập liệu, và hiển thị theo định dạng giống trong form. Thông tin về lương và tiền thưởng/phạt sẽ được hiển thị ở các mục tương ứng sau khi nhấn nút *Tính lương*.



## Bài 2: Tạo form thực hiện các phép tính cơ bản trên hai phân số như sau:



Yêu cầu: Sử dụng lập trình hướng đối tượng, sau khi nhập vào 2 phân số và chọn phép tính, => nhấn nút *Kết quả*, thì kết quả của phép tính sẽ được hiển thị ở cuối trang.

- Lưu ý rút gọn phân số trong trường hợp tử số và mẫu số có thừa số chung.