

INTRODUCTION OF DATA SCIENCE

Giảng viên: TS. Bùi Thanh Hùng

Bộ môn Khoa học dữ liệu, Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Công nghiệp thành phố Hồ Chí Minh

Email: buithanhhung@iuh.edu.vn

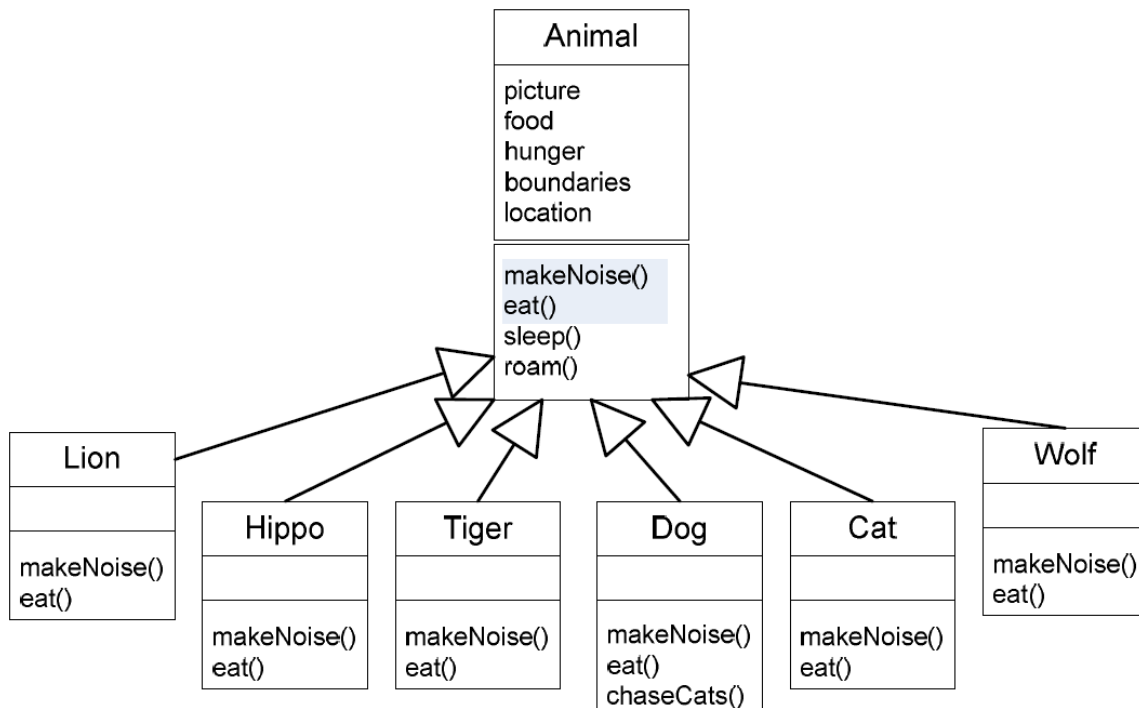
Website: <https://sites.google.com/site/hungthanhbui1980/>

Bài 1:

Viết lớp Dice mô hình hóa xúc xắc và việc tung xúc xắc. Mỗi đối tượng Dice có một biến số nguyên lưu trạng thái hiện tại là mặt ngửa của lần gieo gần nhất (một giá trị trong khoảng từ 1 đến 6), một phương thức roll() giả lập việc gieo xúc xắc và trả về giá trị của mặt ngửa vừa gieo được. Hãy sử dụng thư viện Math cho việc sinh số ngẫu nhiên.

Bài 2:

Hãy hiện thực cho bản thiết kế sau:



2.1 Xây dựng 7 class như thiết kế ở trên

2.2 Xây dựng hàm main để khởi tạo mỗi lớp và thực thi các hành động trong mỗi lớp đó