**BÀI THỰC HÀNH TUẦN 6**

**Lớp Và Đối Tượng Trong Java**

**Mục Tiêu**

* Hiểu về khái niệm lớp, đối tượng trong lập trình hướng đối tượng (OOP).
* Thành thạo cách khai báo lớp, tạo đối tượng, sử dụng các thành phần của lớp (thuộc tính, phương thức).
* Xây dựng các lớp đơn giản và phức tạp để giải quyết các bài toán lập trình.
* Hình thành tư duy hướng đối tượng khi phân tích và giải quyết bài toán.
* Rèn luyện tư duy logic và khả năng giải quyết vấn đề.
* Hình thành thói quen viết code rõ ràng, hiệu quả.

**Bài tập**

1. Tạo lớp Hình chữ nhật:

* Tạo lớp HinhChuNhat với các thuộc tính: chiều dài, chiều rộng.
* Viết các phương thức tính diện tích, chu vi.
* Tạo đối tượng và in kết quả ra màn hình.

1. Tạo lớp Sinh viên:

* Tạo lớp SinhVien với các thuộc tính: mã sinh viên, tên, ngày sinh, điểm trung bình.
* Viết các phương thức nhập thông tin, in thông tin.
* Sắp xếp danh sách sinh viên theo điểm trung bình giảm dần.

1. Tạo lớp Tài khoản ngân hàng:

* Tạo lớp TaiKhoan với các thuộc tính: số tài khoản, chủ tài khoản, số dư.
* Viết các phương thức gửi tiền, rút tiền, kiểm tra số dư.