Trần Quốc Tuấn 2051120310 CN20E  
**Bài tập chương 2.1**

**Câu 1: Tóm tắt các thành phần của một đối tượng**

* Thuộc tính: bao gồm các đặc điểm của đối tượng
* Phương thức: bao gồm các hành động mà đối tượng thực hiện

**Câu 2: Giải thích thuộc tính của đối tượng**

**Thuộc tính**chính là những thông tin, đặc điểm của đối tượng.

**Câu 3: Giải thích phương thức của đối tượng**

**Phương thức**là những thao tác, hành động mà đối tượng đó có thể thực hiện.

**Câu 4: Cho ví dụ về lớp có đủ thuộc tính và phương thức**

Ví dụ: Ta nói về loài chó, bạn có thể hiểu nó là class (lớp) chó có:

* Các thông tin, đặc điểm: 4 chân, 2 mắt, có đuôi, có chiều cao, có cân nặng, màu lông…
* Các hành động như: sủa, đi, ăn, ngủ…

**Câu 5: Cho ví dụ về lớp chỉ có thuộc tính**

Cho ví dụ về lớp chỉ có thuộc tính

Lớp ConNguoi

* Thuộc tính: Màu da, Giới tính, Chiều cao, Cân nặng, ...

**Câu 6: Phân biệt lớp và đối tượng**

Lớp bạn có thể hiểu nó như là khuôn mẫu, đối tượng là một thực thể thể hiện dựa trên khuôn mẫu đó.

**Câu 7: Trình bày lại các yếu tố cơ bản trong lập trình hướng đối tượng trên Java**

Lập trình hướng đối tượng (OOP-Object-Oriented Programming) là một phương pháp hay mô hình giúp tăng năng suất, đơn giản hóa việc bảo trì, dễ dàng mở rộng trong thiết kế phần mềm bởi việc cung cấp một vài khái niệm như:

* Đối tượng (Object)
* Lớp (Class)

4 đặc điểm của hướng đối tượng:

* Kế thừa (Inheritance)
* Đa hình (Polymorphism)
* Trừu tượng (Abstraction)
* Đóng gói (Encapsulation)