

KỸ THUẬT LẬP TRÌNH

(Programming Techniques)

CHƯƠNG 5: CLASS & OBJECT

NỘI DUNG

- 01.** Định nghĩa class & object
- 02.** Cú pháp
- 03.** Constructor – Khởi tạo
- 04.** Ví dụ và bài tập



```
class ClassName:  
[
```

Ví dụ

Ví dụ 1:

```
class MyClass:  
    """ This is a docstring. I have created a new class """  
    pass
```

Ví dụ 2:

```
class MyClass:  
    """ Đây là docstring của MyClass """  
    attr = 0  
    def func(self):  
        print('Hallo!')  
print(MyClass.__doc__)  
print(MyClass.attr)  
print(MyClass.func)
```

```
e  
3:  
cl  
:  
1:  
ây  
F  
def r  
pri  
obj = MyCl
```

3. Constructor – Hàm

Ví

Xóa bỏ thuộc tính và đối tượng

- Bất kì thuộc tính nào của đối tượng cũng có thể bị xóa bỏ đi bất cứ lúc nào bằng cách dùng câu lệnh del => Ví dụ 5

Ví dụ 5:

```
ps3 = Fraction(2, 5)
```

4. BÀI TẬP 1

Tạo một class Person với hai thuộc tính là name và age

```
class Person:  
    def __init__(self, name, age):  
        self.name = name  
        self.age = age
```

```
person = Person("Hiếu", 19)  
print(person.name) #return Hiếu  
print(person.age) #return 19
```

4. BÀI TẬP 2

1. Khai báo class cho đối tượng con chó, đặt tên là Dog, nó có thuộc tính màu lông và hành động chạy.

```
import os  
os.system('cls')
```

```
class Dog:  
    def __init__(self,getname,getstatus):  
        self.name = getname  
        self.status = getstatus
```

```
    def display(self):  
        #in ra thuộc tính  
        print(self.name)  
        print(self.status)
```

```
dog_01 = Dog("Husky","running")  
dog_01.display()
```

Q&A

