

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

:

l

ây

=

def

pr

obj = MyCla

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()
```

