

BÀI TẬP LUYỆN TẬP TUẦN 9

Bài 1

Viết chương trình tạo một lớp có tên là Circle mô tả hình tròn trong không gian hai chiều có các thành phần sau:

- Các thành phần thuộc tính: x , y , r (nguyên).
- Có các phương thức: Nhập dữ liệu từ bàn phím, hiển thị dữ liệu ra màn hình.
- Có phương thức tính chu vi và diện tích (lấy 2 chữ số sau dấu phẩy thập phân)

Khai báo 3 đối tượng Circle. Sử dụng phương thức nhập và xuất dữ liệu để nhập dữ liệu cho tương ứng cho các đối tượng này và hiển thị thông tin vừa nhập của các đối tượng ra màn hình theo thứ tự diện tích từ nhỏ đến lớn.

Mở rộng cho bài toán xử lý với n đối tượng Circle

Bài 2

Viết chương trình tạo một lớp có tên là Fraction mô tả phân số thành phần sau:

- Các thành phần thuộc tính: a , b (nguyên).
- Có các phương thức: Nhập dữ liệu từ bàn phím, hiển thị dữ liệu ra màn hình.
- Có phương thức rút gọn phân số
- Có phương thức so sánh hai phân số

Khai báo 3 đối tượng Fraction. Sử dụng phương thức nhập và xuất dữ liệu để nhập dữ liệu cho tương ứng cho các đối tượng này và hiển thị thông tin dạng rút gọn của các phân số ra màn hình theo thứ tự từ nhỏ đến lớn.

Mở rộng cho bài toán xử lý với n đối tượng Fraction

Bài 3

Viết chương trình tạo một lớp có tên là Student có các thành phần sau:

- Các thành phần thuộc tính: Mã SV (string), Họ và tên (string), Điểm trung bình (double).
- Có các phương thức: Nhập dữ liệu từ bàn phím, hiển thị dữ liệu ra màn hình.

Trong hàm main(), khai báo 2 đối tượng Student. Sử dụng phương thức nhập và xuất dữ liệu để nhập dữ liệu cho tương ứng cho các đối tượng này và hiển thị thông tin vừa nhập

của các đối tượng ra màn hình theo thứ tự giảm dần điểm trung bình (điểm trung bình lấy 1 chữ số sau dấu chấm thập phân).

Mở rộng cho bài toán xử lý với n đối tượng Student