Buổi 3

Chương 2: Lớp và đối tượng (lý thuyết)

* **Lớp đối tượng**:
  + Đối tượng gồm hai thành phần: Thuộc tính và phương thức
    - Thuộc tính: là những đặc điểm, thông tin của đối tượng
    - PHương thức: là những hành động mà đối tượng đó sẽ có thể thực hiện.
  + Class: Các đối tượng có đặc tính tương tự nhau sẽ được gom lại thành một class
    - Một class cũng có hai thành phần là thuộc tính và phương thức
    - Lớp cũng có thể dùng để định nghĩa một kiểu dữ liệu mới
  + Khác nhau giữa **class** và **struct**: …………………………
  + TÍnh chất của OOP: abstract, inheritance, encapsulation, polymorphism.
  + Class là một bản thiết kế của các đối tượng. Nó là một kiểu dữ liệu do người dùng tự định nghĩa, chứa các hàm riêng và các hàm thành viên riêng của nó.
* **Đối tượng**
  + Các đối tượng là một thực thể trừu tượng của một sự vật trong thế giới thực, được con người mô hình hóa, ghi lại những tính chất và hành vi để tạo nên thuộc tính và phương thức của đối tượng
  + Khi một class được định nghĩa, nó chỉ có khả năng đặc tả đối tượng chứ chưa được khởi tạo. Nghĩa là khong có bộ nhớ hoặc lưu trữ nào được phân bổ cho đói tượng đó
  + Để sử dụng dữ liệu trong các hàm thì cần phải khai báo đối tượng
  + Các đối tượng oj1 và oj2 sẽ có bản sao của các thành viên dữ liệu riêng
  + Đối tượng oj1 sẽ có các thuộc tính riêng so với oj2
  + Dữ liệu của oj1 sẽ không bị thay đổi khi oj2 thay đổi (hiểu đơn giản là chúng không tác động lên nhau).
  + Tính chất của **private:** Thành phần có thuộc tính này có thể truy cập trong nội bộ lớp đó và các lớp thành phần