**Cơ bản về hướng đối tượng (tt)**

1. Thiết lập lớp biểu diễn khái niệm **điểm** trong mặt phẳng với hai thành phần dữ liệu **hoành độ và tung độ.** Viết các phương thức thiết lập, các hàm thành phần cho phép thay đổi nội dung của điểm, **lấy hoành độ, tung độ, tịnh tiến, nhập, xuất** một điểm, hàm **vẽ điểm** trong chế độ đồ họa.
2. Viết định nghĩa lớp **TamGiac** để biểu diễn khái niệm tam giác trong mặt phẳng với các phương thức **thiết lập, huỷ bỏ** (nếu có). Các hàm thành phần **nhập, xuất, tịnh tiến, quay, phóng to, thu nhỏ và vẽ tam giác**.
3. Viết định nghĩa lớp **DaGiac** để biểu diễn khái niệm đa giác trong mặt phẳng với các **hàm thành phần tương tự như lớp TamGiac**.
4. Viết định nghĩa lớp biểu diễn khái niệm **thời gian** với các thành phần dữ liệu **giờ, phút, giây** với các **thao tác thích hợp**.
5. Viết định nghĩa **lớp Stack** để biểu diễn khái niệm một Stack các số nguyên với thao tác tương ứng.
6. Viết chương trình phân tích một số thành thừa số nguyên tố rồi in ra theo thứ tự ngược sử dụng **Stack** ở câu trên.

Ví dụ: Nhập vào: 750

In ra: 750 = 5 \* 5 \* 5 \* 3 \* 2

1. Viết chương trình **đổi một số sang hệ thập lục phân, hệ bát phân, hệ nhị phân** sử dụng **Stack** ở câu trên.
2. Viết định nghĩa lớp **Queue** để biểu diễn khái niệm hàng đợi các số nguyên với thao tác tương ứng.