

Họ và Tên: Nguyễn Thị Mỹ Dung

Lớp: K50B.THKT

Nhóm : Lập Trình Hướng Đối Tượng (N01)

ĐỀ BÀI:

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG
BÀI TẬP 1 : THIẾT KẾ MÔ HÌNH LỚP VỚI UML

Câu 1: Các lớp của chương trình :

+ Tác tử: đối tượng chủ yếu của bài toán

+Đặc tính:

- Loại tác tử: dựa vào loại tác tử để xác định được lát giềng để xác định chỉ số hạnh phúc
- Vị trí hàng: vị trí của tác tử ở hàng nào để xác định tác tử hạnh phúc hay không
- Vị trí cột: vị trí của tác tử ở cột nào để xác định tác tử hạnh phúc hay không
- vị trí của tác tử ở hàng nào để xác định tác tử hạnh phúc hay không
-
- Chỉ số hạnh phúc: để xác định khi nào thì tác tử hạnh phúc

+Hành vi:

- Di chuyển: tùy vào thuật toán mà sau 1 lần chạy thì tác tử có thể thay đổi vị trí hoặc không

+ Loại tác tử:

+ Đặc tính:

- Tên loại tác tử: để xác định loại tác tử trong lưới
- Số lượng: số lượng loại tác tử có trong lưới

+ Hành vi:

- Thêm: tăng số lượng loại tác tử
- Xóa: xóa loại tác tử nào đó
- Cập nhật: cập nhật lại số lượng

+ Ô(vị trí)

+ Đặc tính:

- Loại tác tử: chứa loại tác tử nào
- Vị trí hàng: vị trí nằm hàng nào
- Vị trí cột: vị trí nằm cột nào
- Tình trạng: có tác tử hay không
- Số lượng tác tử : số lượng tác tử hiện tại có trong ô

+ Hành vi:

-Thêm: thêm tác tử

-Xóa: xóa tác tử khỏi vị trí

- Cập nhật tình trạng

+ Lưới :

+ Đặc tính:

- Số hàng:

- Số cột:

- Số lượng ô: số lượng ô trong lưới

- Kiểu lưới: dạng 1 ô có 1 tác tử hay dạng 1 ô có 2 tác tử

+ Hành vi:

- Tạo lưới: tạo ra mảng chứa các ô

- Xóa: xóa lưới hiện tại

- Cập nhật: cập nhật lại mảng

+ Lớp Program: chức các hàm để gọi đến các lớp

Câu 2: Biểu đồ lớp

Câu 3: Lớp Program sẽ chịu trách nhiệm kịch bản của chương trình, lớp này sẽ nhận các yêu cầu từ người dùng, theo cách người dùng nhập vào mà sẽ hiển thị sao cho phù hợp

- Tiếp nhận các yêu cầu nhập từ người dùng nhập vào

- Chứa các trường hợp khác nhau, khi người dùng chọn, trường hợp nào phù hợp sẽ được chạy

- Khi lớp Program chạy thì sẽ tác động và quy định các đối tượng trong bài toán

+ Tác tử: chỉ số tác tử phụ thuộc vào lớp Program này sẽ lấy dữ liệu từ người nhập

+ Loại tác tử: lớp Program sẽ quy định trong lần chạy này số lượng tác tử X và O có số lượng bao nhiêu

+ Lưới: lớp Program sẽ quyết định chiều dài, chiều dọc của lưới, quyết định lưới đó kiểu gì trong lần chạy này

+ Ô : số lượng tác tử có trong ô phụ thuộc và việc lưới kiểu gì do lớp Program quy định, có tác tử hay không phụ thuộc vào thuật toán sắp xếp mà lớp Program lựa chọn

⇒ Lớp Program có chức năng điều khiển chương trình , hiển thị nội dung, tác động đến các đối tượng và hiển thị nội dung trở lại