

## ÔN TẬP KIẾN THỨC CƠ BẢN

**Câu 1.1** Nhập vào một mảng các số gồm n phần tử tính

- Viết hàm **TínhTong** các số chia hết cho 9.
- Viết hàm **Xuất** ra các số chia hết cho 5.

**Câu 1.2** Viết hàm sử dụng cấu trúc if hoặc swich case để xây dựng chương trình có menu:

- Chọn 1: gọi câu 1.1
- Chọn 2: gọi câu 1.2
- Sử dụng cấu trúc do while: Khi chạy ứng dụng chương trình hỏi người sử dụng có tiếp tục nhập nữa hay không (y/n)

**Câu 2.1** Nhập vào một mảng các số gồm 10 phần tử tính

- Viết hàm Tổng chẵn, tổng lẻ trong mảng.
- Viết hàm Xuất ra các số nguyên tố trong mảng. (số nguyên tố là số chia hết cho 1 và chính nó).

**Câu 2.2** Viết hàm sử dụng cấu trúc if hoặc swich case để xây dựng chương trình có menu:

- Chọn 1: gọi câu 1.1
- Chọn 2: gọi câu 1.2
- Sử dụng cấu trúc do while: Khi chạy ứng dụng chương trình hỏi người sử dụng có tiếp tục nhập nữa hay không (y/n)

**Câu 3** Viết chương trình nhập một mảng họ tên của 5 nhân viên và xuất ra nhân viên có họ tên dài nhất.

**Câu 4** Viết chương trình xuất ra một số ngẫu nhiên từ 0 đến 9. Dùng hàm Math.random()

**Câu 5** Viết chương trình:

- Tạo một mảng gồm 5 phần tử kiểu số nguyên.
- Dùng vòng lặp để nhập liệu cho mảng.
- Tính tổng tất cả các phần tử trong mảng.

# ÔN TẬP LỚP VÀ ĐỐI TƯỢNG

**Câu 1** Xây dựng lớp đối tượng GiaoVien gồm các thuộc tính:

**Họ tên:** String

**Mã giáo viên:** String

**Tổng số giờ giảng:** double

- Thực hiện các phương thức:

+ **Nhập()**

+ **Xuất()**

+ **Sắp xếp** GiaoVien theo thứ tự **giảm dần** của **tổng số giờ giảng**.

- Xây dựng lớp **Main** có sử dụng mảng đối tượng để gọi các phương thức nhập(), xuất(), SắpXep Giao vien.

**Câu 2** Tạo lớp **LopHoc.java** theo thiết kế sau:

<b>LopHoc</b>
maLop:String tenLop: String siSo: int
nhap(): void xuat(): void

Trong đó:

- **nhap()**: phương thức nhập, cho phép người dùng nhập dữ liệu từ bàn phím
- **xuat()**: xuất dữ liệu ra màn hình

Viết lớp **ChươngTrinh.java**, trong đó chứa hàm main. Viết code tạo **object lop1**, gọi hàm Nhập và xuất dữ liệu. Chạy chương trình!

**Câu 3** Xây dựng lớp đối tượng Sinh Viên Gồm

- Các thuộc tính

**Họ tên sinh viên :** String

**Mã sinh viên:** String

**Điểm:** double.

- Các phương thức:

+ **Nhập()** Sử dụng ArrayList để nhập nhiều sinh viên

+ **Xuất()**

+ tính **xếp loại ()** cho sinh viên:

Nếu điểm  $\geq 9$  xếp loại giỏi,

ngược lại nếu điểm  $\geq 7$  xếp loại khá

ngược lại nếu điểm  $\geq 5$  xếp loại trung bình, còn lại là yếu.

Xây dựng lớp Main để gọi các phương thức nhập(), xuất(), xếp loại()

**Câu 4** Viết chương trình gồm:

- Một lớp tên “ConNguoi”

- Có các thuộc tính “ten” kiểu chuỗi, “tuoi” kiểu số nguyên.

- Viết một hàm tạo không đối số gán “ten” bằng chuỗi “chưa có ten”, và “tuoi” bằng 0.

- Viết một hàm tạo nhận vào 2 đối số và gán cho “ten” và “tuoi”.

- Viết một hàm tên “xuatThongTin” xuất ra thông tin về tên và tuổi.

- Một lớp chính, trong hàm main viết:

- Tạo một mảng có 3 phần tử mỗi phần tử là một ConNguoi.

Dùng for để duyệt mảng và xuất ra thông tin từng người.