

Object-Oriented Programming (OOP)

Lập trình Hướng đối tượng

TH.S ĐOÀN THIÊN MINH

Chương 3 Classs



1. Định nghĩa lớp (Class)



2. Phương thức (Methods)



3. Thuộc tính truy cập (Attribute)



4. Tạo đối tượng

Chương 3 Classs



5. Sử dụng thành viên tĩnh



6. Hủy đối tượng



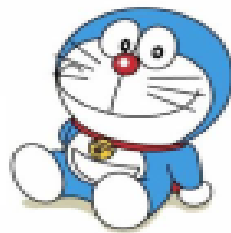
7. Nạp chồng phương thức



8. Đóng gói dữ liệu với thành phần thuộc tính

4.Object (Tạo đối tượng)

- Là **thể hiện của một lớp** ra thành một thực thể nào đó.
- Có thể tạo ra được **nhiều đối tượng từ một lớp**.
- Mỗi đối tượng thuộc cùng một lớp có thể có các **giá trị thuộc tính khác nhau tạo nên đặc điểm riêng** của đối tượng đó.



Tất cả đều là mèo đều có **đặc điểm khác nhau**, nhưng chúng **cùng thuộc một lớp** là lớp mèo

4.Object (Tạo đối tượng)

► Cú pháp:

- Khai báo đối tượng:
 <tên lớp> <tên đối tượng>;
- Khởi tạo đối tượng:
 <tên đối tượng> = new <tên lớp>;

Ví dụ:

```
Meo Doremon;  
Doremon = new Meo();
```

Hoặc:

-Khởi tạo đối tượng ngay khi khai báo:
 <tên lớp> <tên đối tượng> = new <tên lớp>;

Ví dụ:

```
Meo Doremon = new Meo();
```

4.Object (Tạo đối tượng)

- ▶ Lưu ý:
 - ▶ Sau khi khai báo biến đối tượng thì biến đó chỉ là một con trỏ.
 - ▶ Sau khi cấp phát bằng từ khóa new thì biến trỏ tới một đối tượng thực sự

4.Object (Tạo đối tượng)

- Sau khi đã tạo được đối tượng, muốn truy xuất các thành phần của lớp, ta sẽ truy xuất thông qua tên đối tượng.

Cú pháp:

<tên đối tượng> . <tên thành phần của lớp>;

Ví dụ:

```
Meo Doremon = new Meo();  
Doremon.Keu();  
Doremon.Chay();
```

Tên đối tượng

Thành phần của
lớp

4.Object (Tạo đối tượng)

- Sau khi đã tạo được đối tượng, muốn truy xuất các thành phần của lớp, ta sẽ truy xuất thông qua tên đối tượng.

Cú pháp:

<tên đối tượng> . <tên thành phần của lớp>;

Ví dụ:

```
Meo Doremon = new Meo();  
Doremon.Keu();  
Doremon.Chay();
```

Tên đối tượng

Thành phần của
lớp

Bài tập

Add a method to your class (thêm phương thức vào lớp Animal)

Mô tả:

Thêm phương thức tên Speak vào lớp Animal. Phương thức chứa đoạn code: `Console.WriteLine("The dog says woof!");` Phương thức không có giá trị trả về. Từ hàm main khai báo lớp dog và sử dụng lớp dog gọi phương thức Speak để hiển thị dòng chữ "The dog says woof!" ra màn hình

Bài tập

```
using System;
```

```
public class Animal  
{  
    // code here  
}
```

```
public class Program  
{  
    public static void Main()  
    {  
        // code here  
    }  
}
```

Kết quả xuất:
The dog says woof!