

## [Tsubasa Plus – MD04 - S07] - BTUD – Quản lý thú cưng

### 1. Mục tiêu

- *Làm việc với Class & Object*
- *Ứng dụng các tính chất OOP vào bài toán thực tế: bao đóng, kế thừa, đa hình, trừu tượng*

### 2. Mô tả

**Viết chương trình Java Console Quản lý thú cưng thực hiện các yêu cầu sau:**

- Xây dựng lớp trừu tượng Pet trong package ra.entity gồm:
  - Các thuộc tính:
    - ✓ Mã thú cưng: chuỗi gồm 4 ký tự, ký tự đầu bắt đầu là C hoặc D, 3 ký tự sau là số, không được trùng lặp
    - ✓ Tên thú cưng: chuỗi từ 20-50 ký tự
    - ✓ Tuổi: số nguyên có giá trị lớn hơn 0
  - Gồm 2 constructor: không tham số và đầy đủ các tham số
  - Các phương thức getter/setter
  - Phương thức inputData(Scanner scanner): cho phép nhập đầy đủ thông tin của thú cưng
  - Phương thức displayData(): cho phép hiển thị thông tin của thú cưng
  - Phương thức trừu tượng speak()
- Xây dựng lớp Dog kế thừa Pet trong package ra.entity gồm
  - Gồm 2 constructor: không tham số và đầy đủ các tham số
  - Ghi đè phương thức speak in ra màn hình “Gâu gâu”
- Xây dựng lớp Cat kế thừa Pet trong package ra.entity gồm
  - Gồm 2 constructor: không tham số và đầy đủ các tham số
  - Ghi đè phương thức speak in ra màn hình “Meo meo”

- Xây dựng lớp main PetManagement trong package ra.presentation hiển thị menu và thực hiện các chức năng theo menu sau:

\*\*\*\*\*QUẢN LÝ THÚ CUNG\*\*\*\*\*

1. Hiển thị danh sách thú cưng
2. Thêm thú cưng
3. Gọi tiếng kêu
4. Xóa thú cưng
5. Tìm thú cưng theo tên
6. Thoát

Lựa chọn của bạn:

### 3. Đánh giá

- Để hoàn thành bài thực hành, học viên cần:
  - Đưa mã nguồn lên GitHub.
  - Dán link của repository lên phần nộp bài trên hệ thống.