Bài 1.

Tạo giao diện ICustomer gồm các phương thức:

* void input()
* void display()

Tạo lớp Customer kế thừa giao diện Icustomer và bổ sung các thuộc tính:

* id
* name
* gender
* birthday
* address
* email
* phone

Tạo 2 constructors

Tạo các phương thức get/set

Override các phương thức trong giao diện Icustomer

Tạo lớp CustomerManagement có hàm main và thực hiện công việc sau

Nhập vào thông tin của n khách hàng

Hiển thị các thông tin vừa nhập.

Bài 2

Tạo lớp trừu tượng Product gồm các thuộc tính:

* id : mã sản phẩm - String
* name : tên sản phẩm - String
* producer : nhà sản xuất - String
* yearMaking : năm sản xuất – int

Cài đặt 2 constructors, các phương thức get/set cho các thuộc tính của lớp

Các phương thức cài đặt đầy đủ:

public void input()

public void display()

Các phương thức trừu tượng:

public abstract double caculateSellPrice();

Tạo lớp Computer kế thừa lớp Product và bổ sung thuộc tính:

* config\_info : Thông tin cấu hình - String
* importPrice : Giá nhập – double

Tạo 2 constructors

Cài đặt các phương thức get/set cho các thuộc tính bổ sung

Override method input() và display() để gọi nhập và hiển thị cho các thuộc tính của lớp và các thuộc tính kế thừa

Override method caculateSellPrice() để tính giá bán như sau:

Giá bán = giá nhập + 0.1\*giá nhập ( lãi 10% so với giá nhập)

Tạo lớp ComputerManagement có hàm main

Nhập vào thông tin của n máy tính

Hiển thị thông tin các máy tính vừa nhập bao gồm cả giá bán

Sắp xếp giảm dần theo giá bán và hiển thị

Sắp xếp tăng dần theo tên máy tính và hiển thị