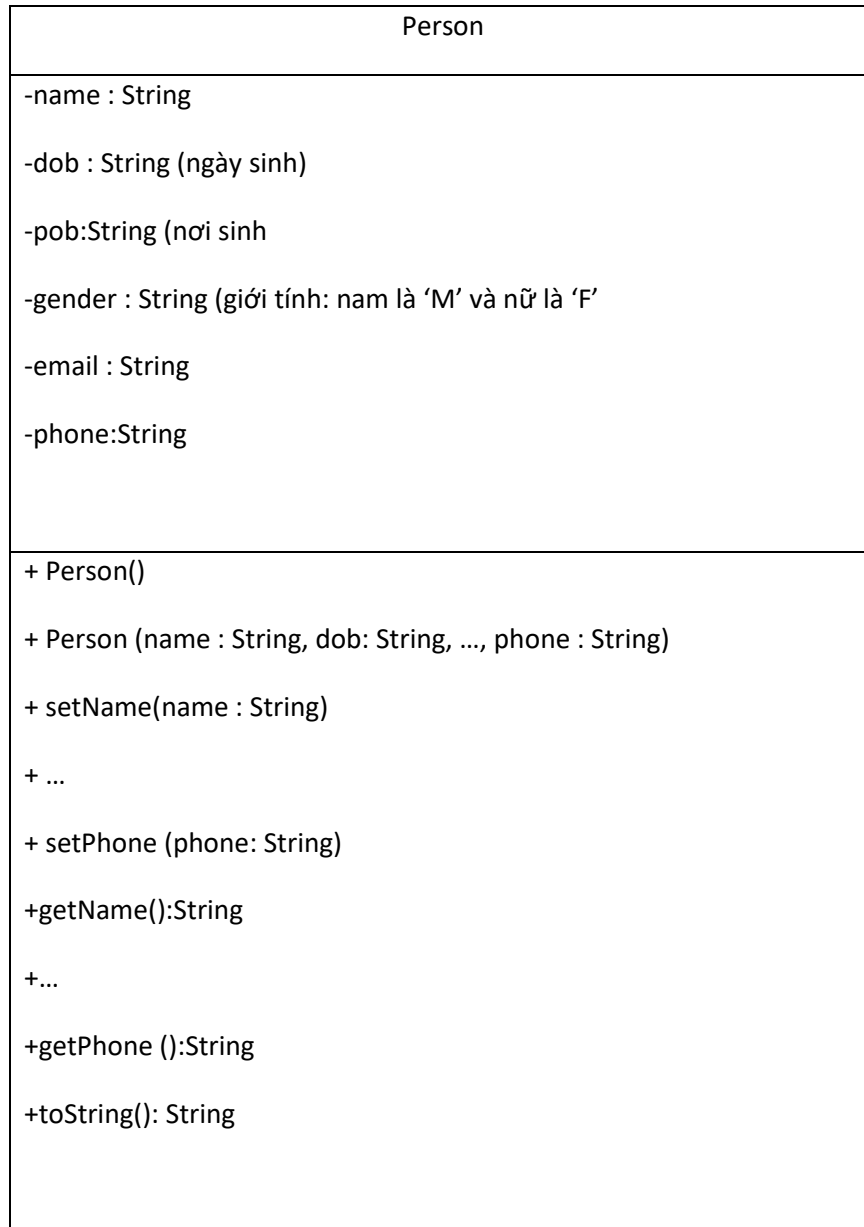


Bài 1: Viết chương trình Java cài đặt cho sơ đồ lớp như hình vẽ 3.9. Viết lớp test có phương thức main() để tạo đối tượng từ lớp Person, sau đó kiểm tra các phương thức của lớp này (setter(), getter(), toString())



Hình 3.9. Biểu đồ lớp Person

Bài 2: Viết chương trình Java cài đặt cho lớp Diachi (địa chỉ) có biểu đồ lớp như hình 3.10. Viết lớp Test, trong đó có phương thức main() để tạo một đối tượng thuộc lớp Address, sau đó kiểm tra các phương thức của đối tượng này.

Bài 3: Viết chương trình Java cài đặt cho lớp NhanVien có biểu đồ lớp như hình 3.11. Viết lớp Test, trong đó có phương thức main() để tạo một đối tượng thuộc

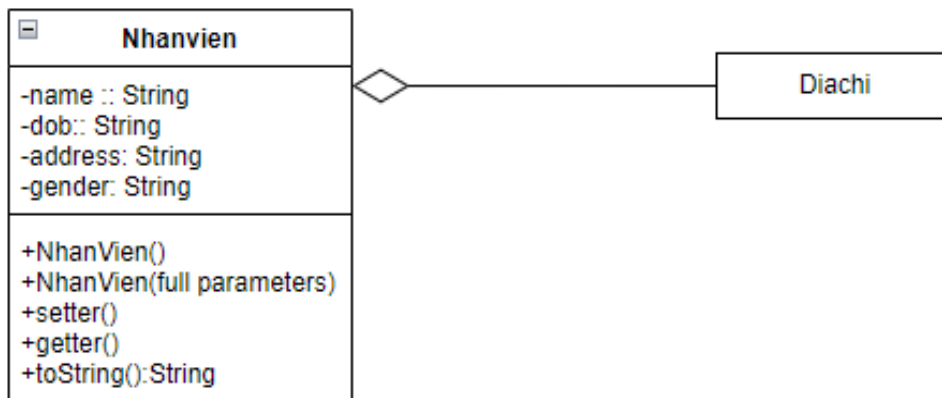
lớp NhanVien, sau đó kiểm tra các phương thức của lớp này. Biết rằng kiểu dữ liệu DiaChi được mô tả như hình 3.10.

Bài 4: Viết chương trình Java cài đặt cho biểu đồ lớp như hình 3.12. Viết lớp Test, trong đó có phương thức main() để tạo một đối tượng thuộc lớp BenhNhan, sau đó kiểm tra các phương thức của lớp này.

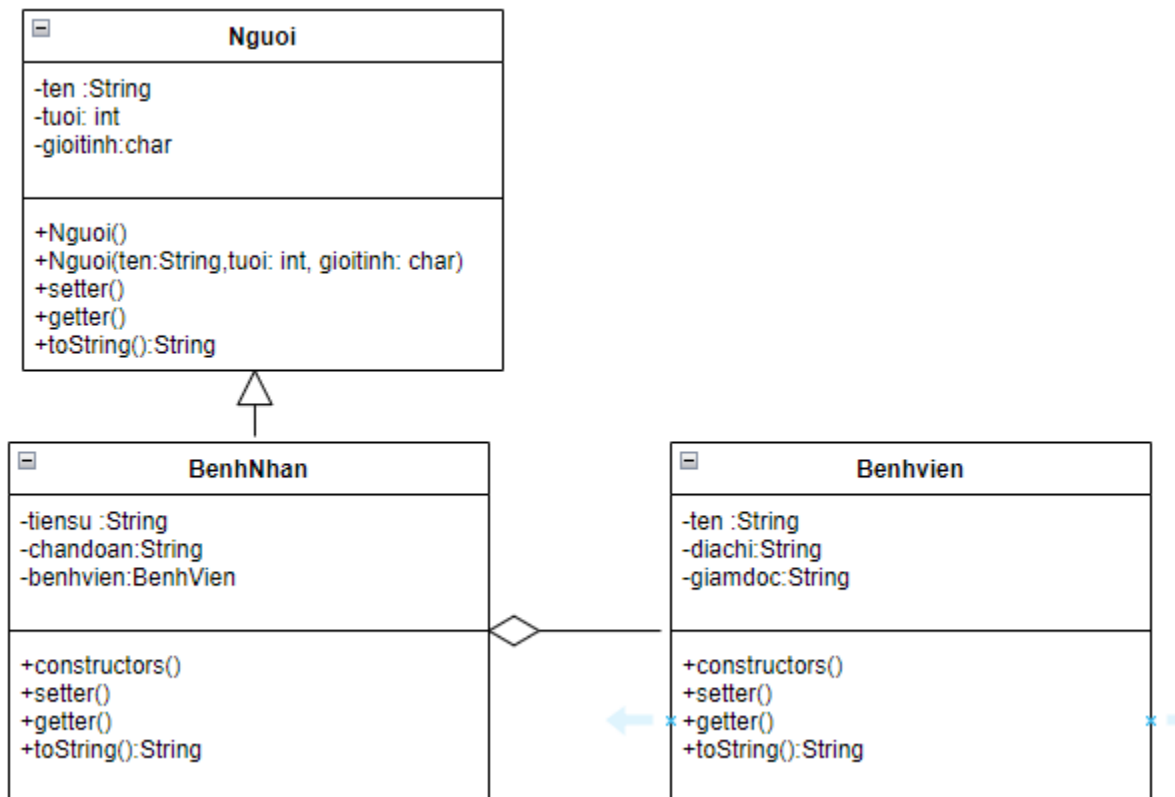
Bài 5: Viết chương trình Java cài đặt cho biểu đồ lớp như hình 3.13. Viết lớp Test, trong đó có phương thức main() để tạo một đối tượng thuộc lớp SinhVien, sau đó kiểm tra các phương thức của lớp này.

Diachi
-thon : String (thôn hoặc tổ dân phố) -xa : String (xã hoặc phường) -huyen:String (quận hoặc huyện) -tinh:String (tỉnh hoặc thành phố)
+ Diachi() + Diachi(thon: String, xa: String, e : String) + setThon(thon : String) + ... + setTinh (tinh: String) +getThon():String +... +getTinh ():String +toString(): String

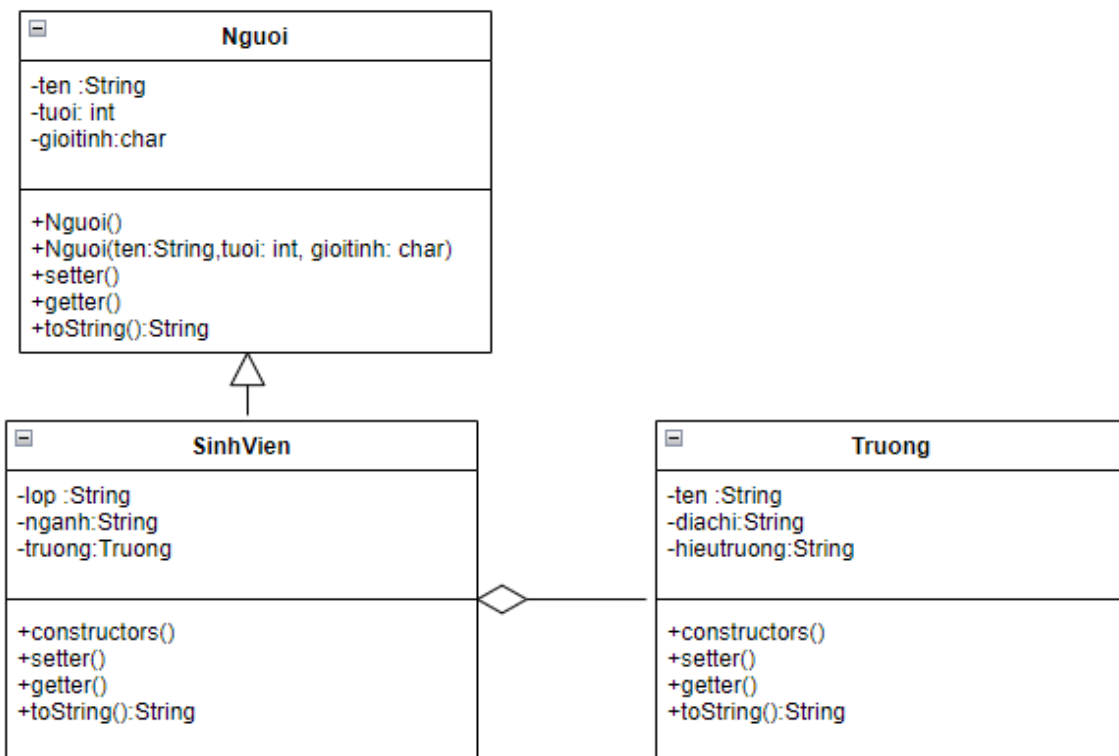
Hình 3.10. Biểu đồ lớp Diachi



Hình 3.11. Biểu đồ lớp NhanVien

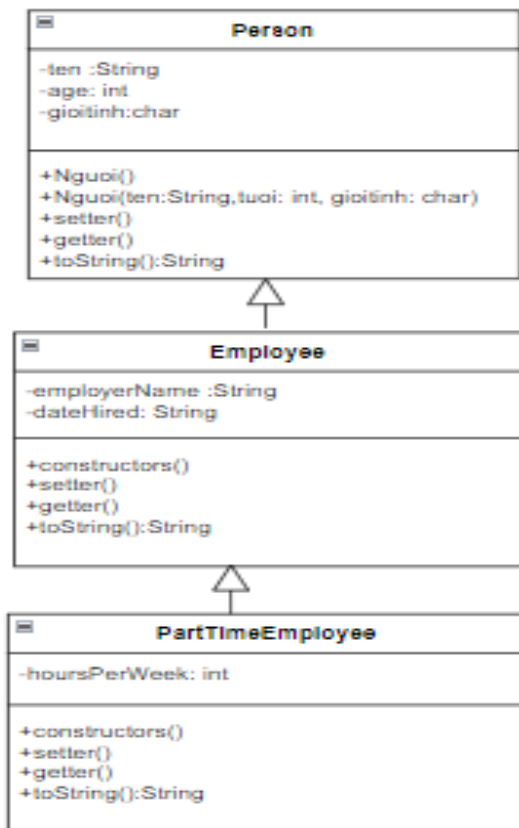


Hình 3.12. Biểu đồ lớp BenhNhan



Hình 3.13. Biểu đồ lớp SinhVien

Bài 6: Viết chương trình Java cài đặt cho biểu đồ lớp như hình 3.14. Viết lớp Test, trong đó có phương thức `main()` để tạo một đối tượng thuộc lớp `PartTimeEmployee`, sau đó kiểm tra các phương thức của lớp này.



Hình 3.14. Biểu đồ lớp PartTimeEmployee