Bài 4: Lớp và đối tượng

1. Phân biệt lập trình C và Java

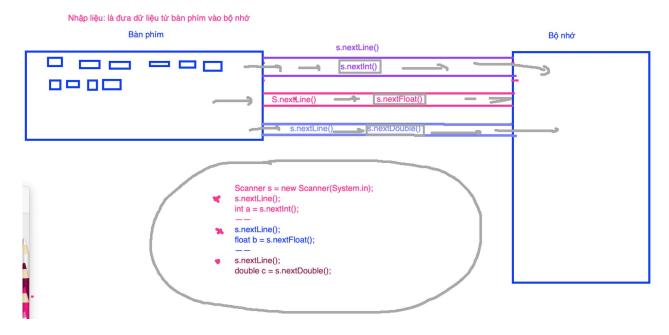
C: Lập trình hướng cấu trúc (quan tâm đến thứ tự, các bước thực hiện 1 công việc)

Java: Lập trình hướng đối tượng (quan tâm đến <mark>đối tượng</mark> nào thực hiện công việc)

2. Làm sách luồng đệm

C: fflush(stdin)

java: s.nextLine(); (nên dùng trước các dòng nhập liệu)



3. Lớp:

Trong <mark>tòa nhà (package)</mark> có chứa các lớp (class) Trong các <mark>lớp (class)</mark> sẽ có các sinh viên (object- đối tượng)

- => <mark>đối tượng (object) chính là 1 sinh viên</mark> trong lớp
- => sinh viên có các hàm (phương thức): học, đi, nghiên cứu (động từ)

```
=> sinh viên có các biến (thuộc tính): màu áo, màu
tóc, chiều cao, cân nặng (danh từ)
Ví dụ: 1 Bãi Xe máy (~ 1 class (lớp));
có rất nhiều xe:
Dream (đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
<mark>Wave</mark>(đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
<mark>SH</mark>(đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
Jupiter (đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
Airblade(đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
Blade(đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
Vespa(đối tượng)
    -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
    -hàm: đi(), nổ()
```

- => Lớp chứa các đối tượng
 - -biến: màu sơn, hãng xe, số bánh
 - -hàm: đi(), nổ()
- 4. Hàm khởi tạo (constructor)
- Là 1 hàm đặc biệt ở trong lớp, không có kiểu dữ liệu, cùng tên với tên lớp, có chức năng tạo mới đối tượng cho lớp (new)
- 5. Tạo lớp bằng công cụ (hạn chế viết code)
- //1.hàm khởi tạo không có tham số
- //2.hàm khởi tạo có tham số
- //3. Nhập (setter) và xuất (getter) dữ liệu cho biến