**BÀI TẬP LỚP ĐỐI TƯỢNG**

**Mục tiêu:**

*Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng*

* Xây dựng một lớp hoàn chỉnh
* Biết cách sử dụng các đặc tả truy xuất cho các thành viên bên trong một lớp

**Bài 1: Thực hiện lại ví dụ 2 trong slide bài giảng**

**A picture containing graphical user interface

Description automatically generated**

**Bài 2:** **Viết chương trình thực hiện**

|  |
| --- |
| SanPham |
| +tenSp: String  +donGia: double  +giamGia: double |
| +getThueNhapKhau(): double  +xuat(): void  +nhap():void |

1. **Tạo lớp SanPham** gồm 3 thuộc tính là tên, giá và giảm giá. Lớp cũng gồm 2 phương thức là tính thuế nhập khẩu (10% giá sản phẩm) và xuất thông tin ra màn hình. Thông tin xuất ra màn hình gồm:

* Tên sản phẩm:
* Đơn giá:
* Giảm giá:
* Thuế nhập khẩu:

**HƯỚNG DẪN:**

* Khai báo lớp theo mô hình sau

1. **Viết chương trình tạo ra** 2 sản phẩm thông tin được nhập từ bàn phím sau đó gọi phương thức xuất để xuất thông tin 2 đối tượng sản phẩm đã tạo.

**HƯỚNG DẪN:**

* Tạo lớp chứa phương thức main()
* Trong phương thức main() tạo 2 đối tượng sp1 và sp2 từ lớp sản phẩm
* Gọi phương thức nhap() của 2 đối tượng sp1 và sp2 để nhập dữ liệu từ bàn phím
* Gọi phương thức xuat() của 2 đối tượng sp1 và sp2 để xuất thông tin của mỗi đối tượng ra màn hình

**Bài 2: Nâng cấp bài 1**

**1.Tạo lớp SanPham** (giống bài 1) và thêm 2 hàm tạo: Hàm tạo có tham số: tên sản phẩm, giá và giảm giá và hàm tạo thứ 2 là hàm tạo không tham số.

Cứ mỗi trường dữ liệu được khai private bạn cần định nghĩa một cập phương thức getter/setter để cho phép đọc ghi dữ liệu thông qua các phương thức này.

**2.Tạo lớp main() Sử dụng mảng để lưu trữ n sản phẩm (tham khảo code bài giảng)**

**Bài 3**: Xây dựng lớp thuê bao **Mobile** mô tả thông tin về chủ sở hữu thuê bao điện thoại, gồm các thông tin tên khách hàng, số thuê bao, tiền cước phí.

Nhập vào danh sách n thuê bao, hiện lên màn hình danh sách thuê bao có cước phí lớn nhất.

**Bài 4:**

* Xây dựng lớp nhanvien gồm các thông tin: Họ và tên, địa chỉ, tuổi, lương. và các phương thức: Phương thức nhập: nhập các thông tin của nhân viên, phương thức xuất: xuất các thông tin của nhân viên lên màn hình.
* Xây dựng chương trình chính nhập vào một danh sách các nhân viên. In ra những người có tuổi dưới 30 và thu nhập từ 500.000 trở lên.

**Bài 5:**

* Xây dựng lớp doibong gồm các thông tin: Tên đội bóng, số trận thắng, số trận hòa, số trận thua. và các phương thức: Phương thức nhập: nhập các thông tin của đội bóng, phương thức xuất: xuất các thông tin của đội bóng lên màn hình.
* Xây dựng chương trình chính nhập vào một danh sách các đội bóng. In ra đội bóng có số điểm cao nhất (với 1 trận thắng = 3 điểm, 1 trận hòa = 1 điểm và 1 trận thua = 0 điểm)