**Bài OOP Java 1**

Tạo lớp “Library” với một bộ sưu tập sách và các phương thức để thêm và xóa sách.

### Bài tập OOP Java 2

Tạo lớp “Person” với thuộc tính tên và tuổi. Tạo hai đối tượng của lớp “Person”, thiết lập thuộc tính bằng constructor và in tên và tuổi của chúng.

### Bài 3

Tạo lớp “Dog” với thuộc tính tên và giống. Tạo hai đối tượng của lớp “Dog”, thiết lập thuộc tính của chúng bằng constructor và điều chỉnh thuộc tính bằng các phương thức setter, sau đó in các giá trị đã cập nhật.

### Bài OOP Java 4

Tạo lớp “Rectangle” với thuộc tính chiều rộng và chiều cao. Tính diện tích và chu vi của hình chữ nhật.

### Bài 5

Tạo lớp “Circle” với thuộc tính bán kính sao cho có thể truy cập và chỉnh sửa thuộc tính này. Tính diện tích và chu vi của hình tròn.

### Bài 6

Tạo lớp “Book” với các thuộc tính cho tiêu đề, tác giả và ISBN, cùng với các phương thức để thêm và xóa sách khỏi bộ sưu tập.

### Bài tập OOP Java 7

Tạo lớp “Employee” với các thuộc tính tên, chức vụ và mức lương, cùng với các phương thức để tính toán mức lương.

### Bài 8

Bài tập OOP Java này yêu cầu: Tạo lớp “Employee” với các thuộc tính tên, mức lương và ngày thuê, cùng với một phương thức để tính số năm làm việc.

## Bài tập OOP Java rèn luyện

Dưới đây là một số bài tập OOP Java để bạn có thể tự luyện tập kiến thức và kỹ năng lập trình của mình

Bài 8: Viết chương trình Java để tạo lớp có tên “TrafficLight” với các thuộc tính màu sắc và thời lượng, cùng với các phương thức để thay đổi màu sắc và kiểm tra màu đỏ hoặc xanh lá cây.

Bài 9: Tạo lớp “MusicLibrary” với một bộ sưu tập bài hát và các phương thức để thêm và xóa bài hát, cũng như phát một bài hát ngẫu nhiên.

Bài 10: Tạo một lớp với các phương thức để tìm kiếm chuyến bay và khách sạn, đặt và hủy đặt phòng.

Bài 11: Tạo lớp “Bank” với một bộ sưu tập tài khoản và các phương thức để thêm và xóa tài khoản, nạp tiền và rút tiền. Định nghĩa một lớp “Account” để duy trì thông tin chi tiết tài khoản của một khách hàng cụ thể.

Bài 12: Tạo lớp “Student” với các thuộc tính tên, điểm số và các khóa học, cùng với các phương thức để thêm và xóa khóa học.

Bài 13: Tạo lớp “Airplane” với các thuộc tính số hiệu chuyến bay, điểm đến và thời gian khởi hành, cùng với các phương thức để kiểm tra tình trạng chuyến bay và chậm trễ.

Bài 14: Tạo lớp “Inventory” với một bộ sưu tập sản phẩm và các phương thức để thêm và xóa sản phẩm, cũng như kiểm tra hàng tồn kho thấp.

Bài 15: Tạo lớp “School” với các thuộc tính cho học sinh, giáo viên và lớp học, cùng với các phương thức để thêm và xóa học sinh, giáo viên và tạo lớp học.

Bài 16: Tạo lớp “Shape” với các phương thức trừu tượng để tính diện tích và chu vi, và các lớp con cho “Rectangle”, “Circle” và “Triangle”.

Bài 17: Tạo lớp “Movie” với các thuộc tính cho tiêu đề, đạo diễn, diễn viên và đánh giá, cùng với các phương thức để thêm và truy xuất đánh giá.

Bài 18: Tạo lớp “Restaurant” với các thuộc tính cho các món ăn, giá cả và đánh giá, cùng với các phương thức để thêm và xóa các món ăn, và tính đánh giá trung bình.