

# BÁO CÁO BÀI TẬP THỰC HÀNH

## Lab 1. Áp dụng nguyên lý thiết kế SOLID trong Java

Họ và tên SV:

MSV:

Lớp:

### Phần 1

1. Giải thích lý do vi phạm nguyên lý SRP của đoạn code.
2. Refactor để code tuân thủ SRP và giải thích lý do của những việc đã làm.
3. Nộp file code Lab1SRP.java lên Classroom

### Phần 2

1. Cho biết điều gì xảy ra khi thêm lớp Triangle
2. Refactor để code tuân thủ OCP và giải thích lý do của những việc đã làm.
3. Nộp file code Lab1OCP.java (có code minh họa việc thêm lớp Triangle) lên Classroom

### Phần 3

1. Giải thích tại sao code vi phạm LSP
2. Refactor để code tuân thủ LSP và giải thích lý do của những việc đã làm.
3. Nộp file code Lab1LSP.java lên Classroom

### Phần 4

1. Giải thích tại sao code vi phạm ISP
2. Refactor để code tuân thủ ISP và giải thích lý do của những việc đã làm.
3. Nộp file code Lab1ISP.java lên Classroom

### Phần 5

1. Giải thích tại sao code vi phạm DIP
2. Refactor để code tuân thủ DIP và giải thích lý do của những việc đã làm.
3. Nộp file code Lab1DIP.java lên Classroom