**4. Class & Object**

|  |  |
| --- | --- |
| OOP là gì? | OOP là kỹ thuật hướng các đối tượng ngoài thực tế vào trong ngôn ngữ lập trình. |
| So sánh Class và Object | |  |  | | --- | --- | | Class | Object | | Class là khuôn mẫu được định nghĩa để tạo ra các đối tượng | Object là thể hiện cụ thể của một class | | Dùng từ khóa class để khai báo lớp | Dùng từ khóa new để khởi tạo đối tượng | | Trong cùng package thì không được tạo hai class cùng tên | Đối tượng có thể khởi tạo nhiều lần từ 1 lớp | |
| Constructor trong Java và đặc điểm | Constructor là phương thức dùng để khởi tạo đối tượng.  Đặc điểm:   * Tên phải trùng với tên class * Không có kiểu dữ liệu trả về * Trong một class có thể có nhiều constructor * Mặc định không khai báo constructor nào thì Java sẽ 1 constructor mặc định không tham số, body rỗng * Có thể gọi constructor khác thông qua từ khác this(…), đặc biệt lưu ý là this(…) phải được gọi đầu tiên trong nội dung của phương thức khởi tạo |
| So sánh Constructor và Method | |  |  | | --- | --- | | Constructor | Method | | Không có kiểu dữ liệu trả về | Có hoặc không có kiểu dữ liệu trả về | | Trùng tên với class | Có thể trùng hoặc khác với tên class | | Nếu không khai báo thì Java sẽ cung cấp 1 constructor mặc định | Không có phương thức mặc định | | Chỉ được gọi 1 lần khi khởi tạo | Có thể gọi nhiều lần | |
| Getter và Setter | Getter: là phương thức trả về giá trị  Setter: là phương thức thiết lập lại giá trị |
| Từ khóa this | Được sử dụng để đại diện cho đối tượng hiện tại |