

Bài tập 1 : Abstract Class

Tạo 1 ứng dụng Java Application ,

1.1 . Thêm vào 1 abstract class tên MatHang gồm các thành phần dữ liệu
protected: string mMaHang, string mTenHang, float mDonGia, int mSoLuong.

-Khai báo các phương thức (getter , setter) để truy cập đến giá trị của các thành phần dữ liệu

-Khai báo phương thức **abstract** : float ThanhTien() : tính thành tiền = mSoLuong x mDonGia

-Khai báo phương thức **abstract** XemChiTiet() : xuất thông tin của mặt hàng ra màn hình.

1.2. Viết thêm 1 class tên Socola **kế thừa** từ lớp MatHang gồm các thành phần dữ liệu private : string mMauSac, string mDonViTinh (thùng, gói)

- Viết constructors có tham số để khởi tạo các giá trị
- Khai báo các phương thức (getter , setter) để truy cập đến 2 thành phần trên.
- Viết lại các phương thức (**override**) của lớp MatHang.
- Viết hàm Main để kiểm tra lớp Socola : khởi tạo đối tượng , các giá trị cho đối tượng, gọi các phương thức ,...

1.3. Viết thêm 1 class tên Milk **kế thừa** từ lớp MatHang gồm các thành phần dữ liệu private : Date mNgaySanXuat, Date mHanSuDung, string mDonViTinh (thùng)

- Viết constructors có tham số để khởi tạo các giá trị
- Khai báo các phương thức (getter , setter) để truy cập đến các thành phần trên
- Viết lại các phương thức (**override**) của lớp MatHang.

1.4 Thêm vào lớp Program , viết hàm Main để kiểm tra lớp Socola : khởi tạo đối tượng , các giá trị cho đối tượng, gọi các phương thức ,...

Bài tập 2: Interface

Tạo ứng dụng Java Application như sau :

2.1 Khai báo 1 interface tên IHình và khai báo các phương thức :

- float TinhChuVi();
- float TinhDienTich()
- void XemThongTin(): xuất thông tin hình chữ nhật ra màn hình.

2.2 Khai báo 1 class tên HìnhChuNhat thực thi các phương thức của interface IHình và khai báo thêm các thành phần dữ liệu : mChieuCao, mChieuRong

- Viết constructors có tham số để khởi tạo các giá trị cho mChieuCao và mChieuRong
- Viết các phương thức (setter , getter) để truy cập đến 2 thành phần trên
- Thực thi 2 phương thức của IHình để tính diện tích và chu vi hình chữ nhật

2.3 Thêm vào lớp Program , viết hàm Main để kiểm tra lớp HìnhChuNhat : khởi tạo đối tượng , các giá trị cho đối tượng, gọi các phương thức ,... (dùng đối tượng hình chữ nhật và dùng interface IHình).