

BÀI TẬP VỀ NHÀ

Bài 1: (25đ) Khai báo 1 lớp `HinhChuNhat` có các thuộc tính là chiều dài, chiều rộng có các phương thức nhập (input), xuất (output), tính diện tích, tính chu vi.

Yêu cầu :

- Nhập vào thông tin của lớp `HinhChuNhat` bằng 2 cách:
 - + Cách 1: Nhập trong phương thức input và gọi vào trong hàm main.
 - + Cách 2: Sử dụng getter, setter để nhập trực tiếp trong hàm main.
- Khai báo 2 đối tượng `HinhChuNhat` a, `HinhChuNhat` b. In ra thông tin chiều dài, chiều rộng, diện tích, chu vi của từng hình chữ nhật.
- So sánh xem hình chữ nhật nào có diện tích lớn hơn thì in ra màn hình.

Bài 2: (25đ) Khai báo 1 lớp `NhanVien` (class `NhanVien`) có các thuộc tính có các thuộc tính mã nhân viên, tuổi, tên nhân viên, địa chỉ, bộ phận làm việc. Mã nhân viên tự động tăng không cần nhập vào. Khai báo 5 đối tượng `NhanVien` in ra thông tin của các nhân viên này dưới dạng bảng.

THONG TIN CAC NHAN VIEN				
Manv	Tennv	Tuoi	DiaChi	BoPhan
1	A	23	TH	CNTT
2	B	21	HN	QLI
3	C	21	HP	CNTT
4	D	24	QLI	CNTT
5	E	25	HN	QLI

Bài 3: (25đ) Khai báo ra một lớp phương trình bậc 2 (dạng $ax^2 + bx + c = 0$) với 3 thuộc tính là a, b, c, các phương thức nhập, xuất, tính nghiệm. Khai báo 1 đối tượng `PtBac2` a, nhập thông tin cho nó và in ra nghiệm của phương trình.

Bài 4: (25đ) Xây dựng lớp `Employee` (nhân viên) có các thuộc tính:

- string id (mã nhân viên)
- string name (họ tên)
- int age (tuổi)
- int workingDays (số ngày công)
- double salary.
- Và một hằng số tên là PRICE có giá trị là 50.

Yêu cầu:

- Viết các phương thức thiết lập (getter, setter, constructor) và lấy ra các giá trị cho các 4 thuộc tính đầu tiên.
- Viết phương thức lấy ra giá trị thuộc tính salary, trong đó salary được tính bằng công thức: $\text{salary} = \text{workingDays} * \text{PRICE}$.
- Viết phương thức input() để nhập vào các thông tin cho Employee.
- Viết phương thức output() để hiển thị các thông tin của Employee ra màn hình.
- Xây dựng hàm main() để kiểm tra sự hoạt động của lớp Employee trên.