Bài 1:  
Viết một Chương trình Java tạo ra một generic class, và tạo ra một generic method cho phép in ra chiều dài và tổng giá trị các phần tử của mảng các số. Method này sẽ bao gồm một tham số là một Vector chỉ chấp nhận các phần tử có kiểu dữ liệu là subtype của kiểu Number. Tạo ra vài đối tượng ứng với các type parameter khác nhau như: Integer, Float, Double v.v… để kiểm nghiệm những lợi ích của generic.

Bài 2:  
Viết một Chương trình Java cho phép thao tác với Vector. Tạo ra một đối tượng Vector cho phép chứa thông tin về các món hải sản, và thực hiện các thao tác sau:

a. Add thêm 10 element vào trong Vector, mỗi thành phần sẽ là một String, sau đó in ra toàn bộ nội dung của Vector.  
b. Xóa đi element nằm ở vị trí thứ 5 trong Vector, rồi in ra kích thước của Vector.  
c. Thay thế thành phần nằm ở vị trí thứ 3 bằng một thành phần mới là một String(“Cua hoàng đế Alaska”) rồi in ngay ra nội dung của thành phần vừa mới được cập nhật.  
d. Kiểm tra xem Vector có chứa thành phần “Tôm hùm bỏ lò phomai” hay không.  
e. Xóa hết tất cả các thành phần của Vector nói trên.  
f. Lấy về thông tin của thành phần đầu tiên, thành phần cuối cùng trong Vector, sau đó in ra thông tin của 2 thành phần này.

Mỗi mục sẽ được thực hiện trong một menuitem, và được viết trong một phương thức riêng biệt.

Bài 3:  
Hãy phát triển một chương trình Java cho phép sử dụng các phương thức của lớp Hashtable để thể hiện một giỏ hàng. Chương trình sẽ có giao diện theo dạng menu như sau:

1. Mua hàng (dùng method put() để chèn một cặp key-value vào Hashtable).  
2. Xóa hàng (Xóa một mặt hàng nào đó theo key)  
3. Thanh toán (Tính tổng số tiền phải trả cho các mặt hàng trong giỏ hàng)  
4. Cập nhật giỏ hàng (Thay đổi số lượng mua của một mặt hàng trong giỏ hàng)  
5. Tìm sản phẩm theo giá (Tìm xem trong giỏ hàng có những sản phẩm nào có giá >1000USD)  
6. Kết thúc.  
  
Chú ý: Cần tạo ra một lớp Product để thể hiện các sản phẩm với các thuộc tính sau: id, name, price, quantity.