Bài 1:

Xây dựng chương trình tính chu vi, diện tích, mô tả đặc điểm của hình tam giác, hình vuông, hình chữ nhật, hình tròn. Sử dụng interface:

* Tạo interface IShape chứa method tính diện tích (area) và tính chu vi (perimeter)
* Tạo interface IContent chứa method mô tả đặc điểm (descript)
* Tạo các class Triangle, Square, Rectangle, Circle thực thi 2 interface IShape và IContent

+ Triangle

+ Square

+ Rectangle

+ Circle

* Tạo class ShapeManager quản lý tập danh sách hình trên
* Tạo chương trình quản lý, lựa chọn phương thức thực thi:

+ 1: Thêm 1 hình bất kỳ vào danh sách

+ 2: Thêm 1 hình tam giác vào danh sách

+ 3: Thêm 1 hình vuông vào danh sách

+ 4: Thêm 1 hình chữ nhật vào danh sách

+ 5: Thêm 1 hình tròn vào danh sách

+ 6: Tìm danh sách hình theo loại ( vd nhập “circle” thì cần tìm danh sách hình tròn trong list)

+ 7: Xóa danh sách hình theo loại ( như câu 6) + 8: hiển thị danh sách thông tin

+9: Thoát

Bài 2: (Abstract)

* Tạo lớp Person gồm các thông tin tên, ngày sinh, địa chỉ và các phương thức hiển thị thông tin của đối tượng.
* Tạo phương thức abstract eat, descript để các lớp con tự triển khai
* Xây dựng lớp Boy, Girl, Les, Gay kế thừa từ Person
* Tạo lớp PersonManager để thêm các đối tượng trên, hiển thị danh sách đối tượng, hiển thị thông tin về eat, descript của các đối tượng.

Bài 3: Ở bài 2 ( kế thừa), lớp Animal bổ sung thêm 3 hàm abstract là speak và eat, descript. Các lớp Tiger, Dog, Cat thực thi 3 hàm trên cho mỗi class.

Trong class ManageMain thực hiện hiển thị thông tin về eat, speak, descript của danh sách con vật.