

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

BÀI TẬP 1

Câu 1: Các lớp, đặc tính, hành vi của chương trình

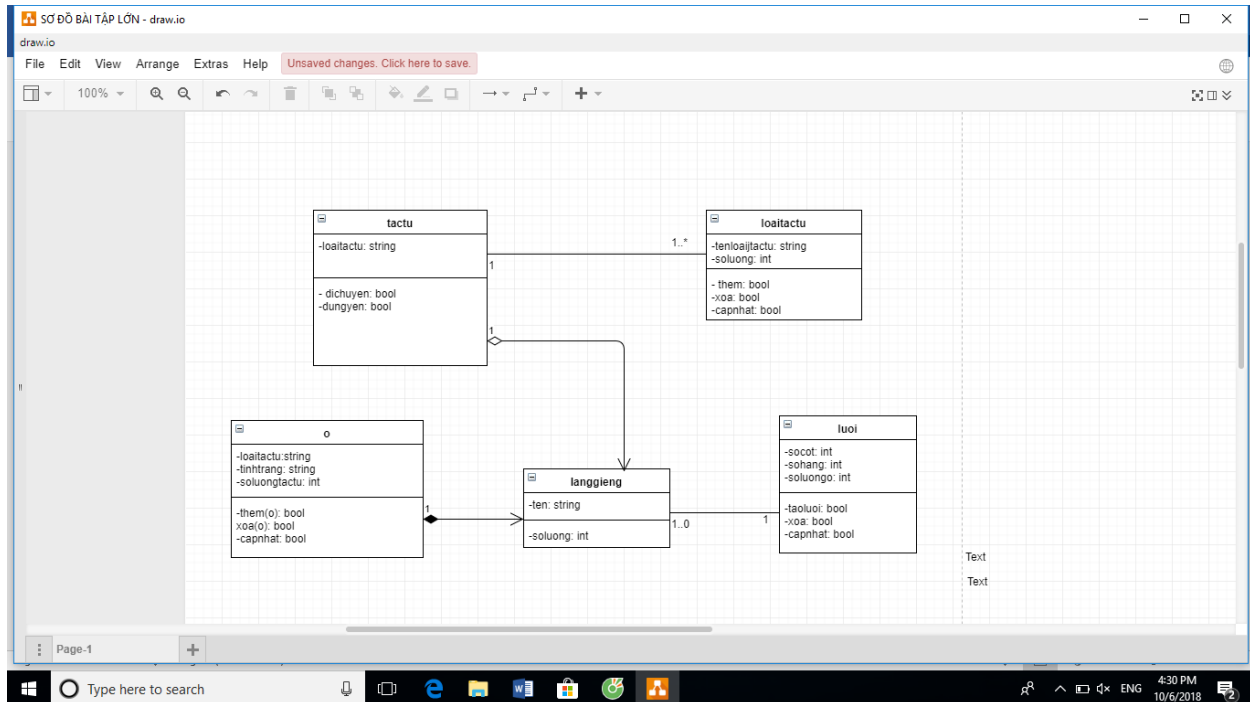
- Tác tử (agent):
 - Đặc tính
 - Loại tác tử: xác định láng giềng để xác định chỉ số hạnh phúc.
 - Chỉ số hạnh phúc: cho biết tác tử khi nào hạnh phúc
 - Hành vi:
 - Di chuyển: khi tác tử không hạnh phúc
 - Đứng yên: khi tác tử hạnh phúc
- Loại tác tử :
 - Đặc tính
 - Tên loại tác tử: xác định tác tử trong lưới
 - Số lượng
 - Hành vi
 - Thêm
 - Xóa
 - Cập nhật

Láng giềng

- Đặc tính
 - Tên láng giềng
- Hành vi
- Ô
 - Đặc tính
 - Loại tác tử
 - Số lượng tác tử
 - Tình trạng
 - Hành vi
 - Thêm

- Xóa
- Cập nhật
- Lưới
 - Đặc tính
 - Số hàng
 - Số cột
 - Số ô
 - Hành vi
 - Tạo
 - Xóa
 - Cập nhật

Câu 2:



Câu 3

Lớp luôn luôn có sẵn program. Thực chất của lớp program chưa kịch bản của chương trình

- ✓ Tiếp nhận các yêu cầu từ người dung
- ✓ Khi người dung chọn, cái nào phù hợp sẽ chạy
- ✓ Mối quan hệ giữa các lớp trong bài toán với lớp program:

- Tác tử: sẽ lấy dữ liệu từ người nhập
- Loại tác tử : số lượng tác tử và số lượng bao nhiêu trong 1 lần chạy
- Láng giếng:
- Ô:
- Loại: số hàng số cột