

Lập trình hướng đối tượng

Họ tên: Nguyễn Thị Quỳnh Trang

Lớp: K50A THKT

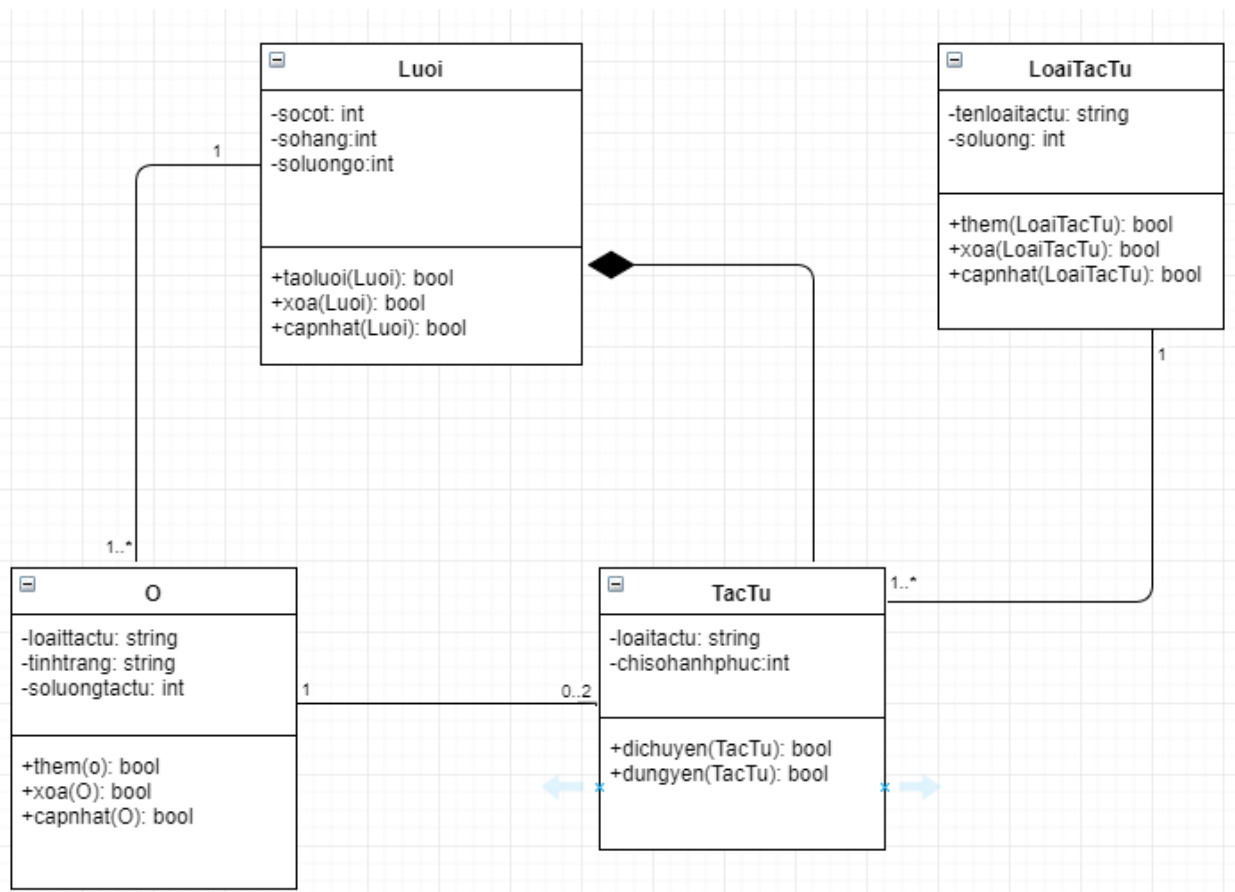
Bài 1:

Câu 1: xác định 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

- 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:



Câu3:

Lớp luôn luôn có sẵn program. Thực chất của lớp program chưa kịch bản của chương trình. Lớp program có chức năng điều khiển chương trình, hiển thị nội dung...

- Mỗi quan hệ giữa các lớp trong bài toán với lớp program:

- Tác tử: sẽ lấy dữ liệu từ người nhập

- Loại tác tử : quy định số lượng tác tử X và O có số lượng bao nhiêu trong 1 lần chạy
- Ô:
- Lưới : program sẽ quyết định chiều dài chiều dọc của lưới, kiểu lưới trong lần chạy .