

Dò bài cũ



1. Lập trình hướng đối tượng là gì?

2. Phân biệt Class và Object

OOP



- Lập trình hướng đối tượng: **O**bject **O**riented **P**rogramming
- Là một phương pháp, một kỹ thuật giúp ánh xạ các đối tượng trong thế giới thực vào trong lập trình
- 4 tính chất của OOP
 - **Tính bao gói/bao đóng** (encapsulation)
 - **Tính kế thừa** (inheritance)
 - **Tính trừu tượng** (Abstraction)
 - **Tính đa hình** (polymorphism)

Class & Object

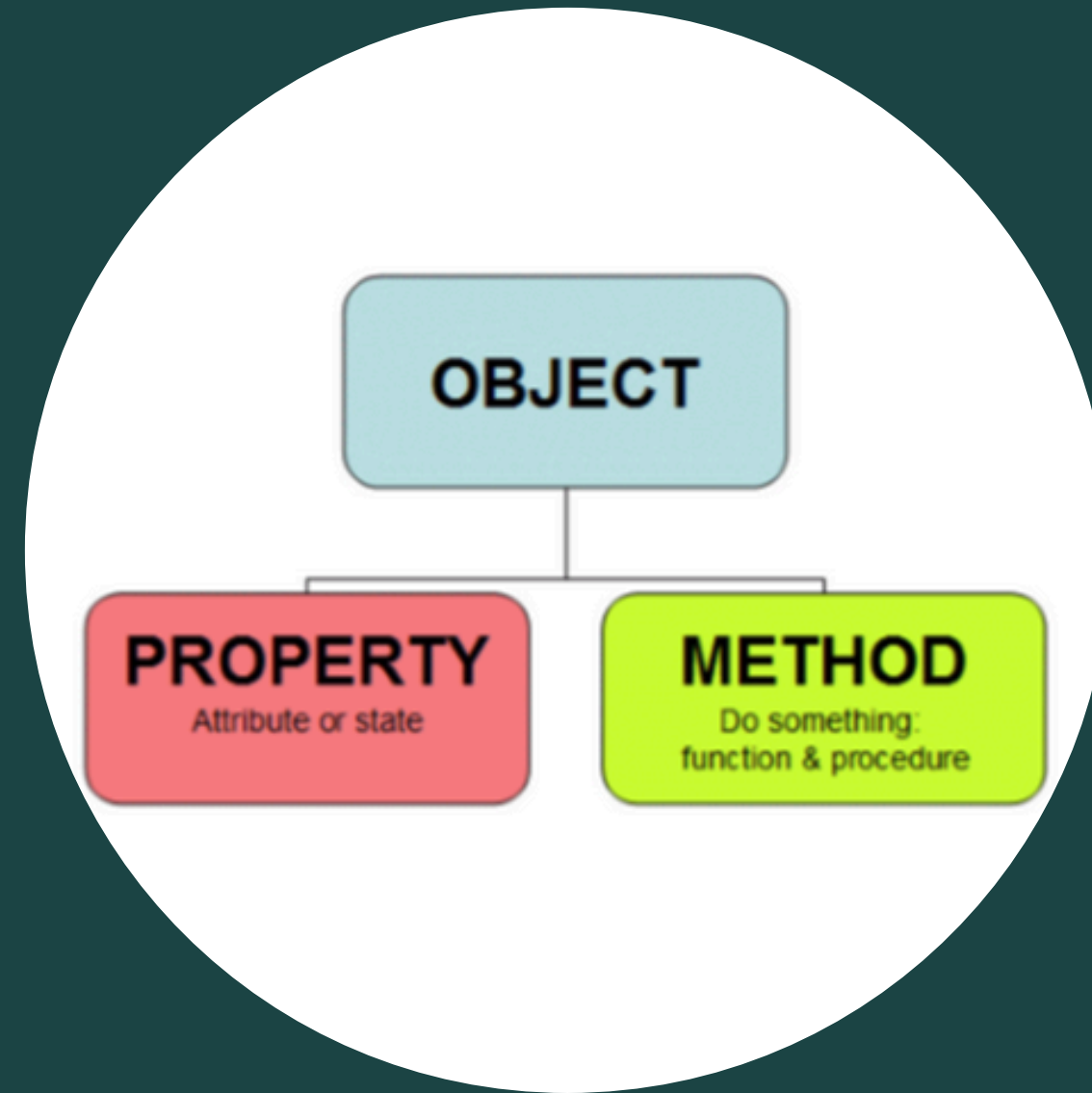


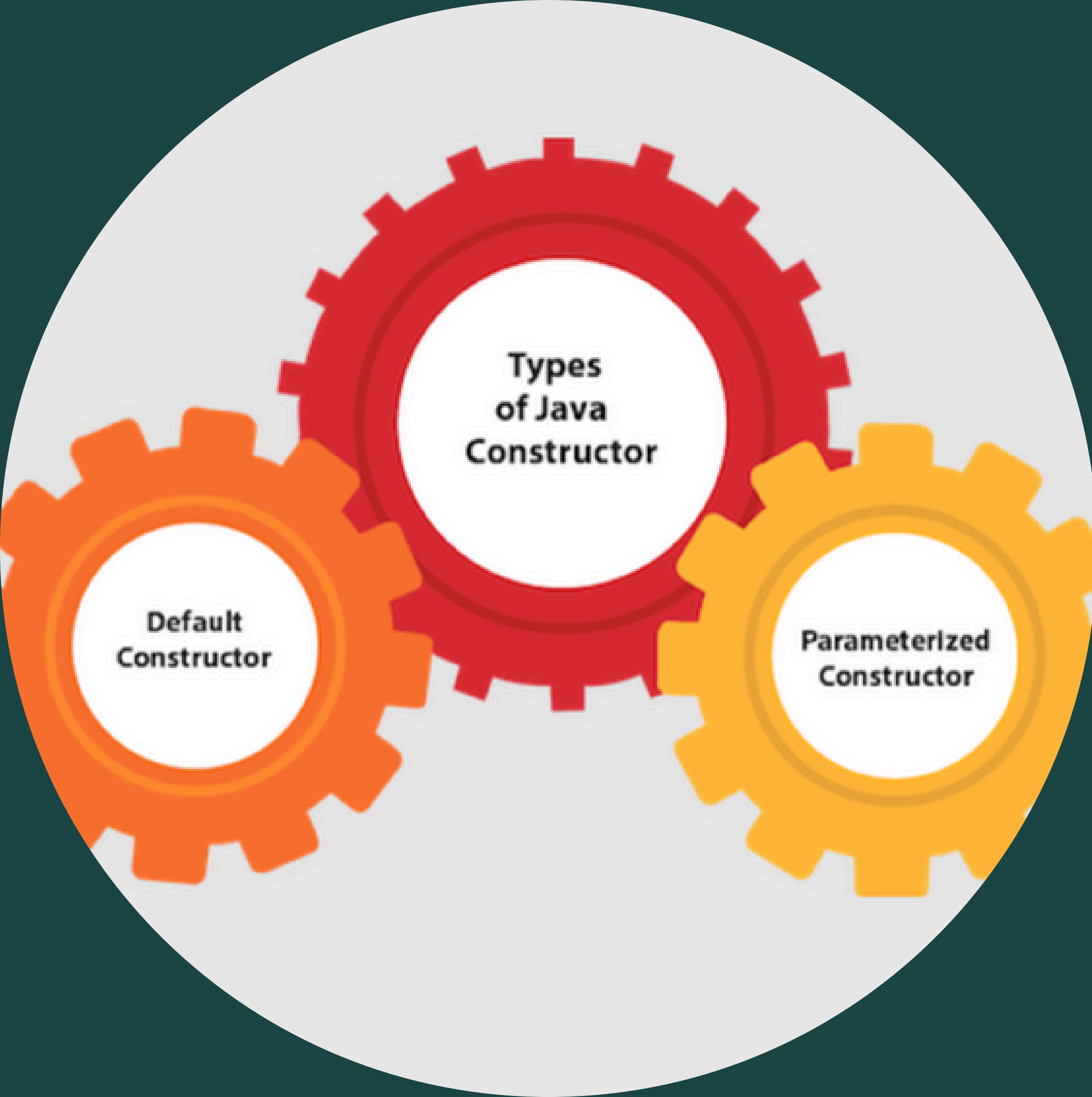
- **Class**

- Là **bản thiết kế** định nghĩa ra các thuộc tính và hành vi chung của tất cả các đối tượng cùng loại
- Sử dụng từ khóa **class** để **khai báo class**
- Chỉ được khai báo một lần (trong cùng **package**)

- **Object**

- **Thể hiện của một class**
- Được tạo ra bằng từ khóa **new**
- Có thể được tạo nhiều lần.





Constructor



NỘI DUNG CHÍNH

1

Constructor

2

đặc điểm của constructor

4

Tính bao đóng

5

Access modifier



Constructor



- Là một **phương thức đặc biệt** được sử dụng để tạo đối tượng
- Có 2 loại
 - Constructor **mặc định** (không tham số)
 - Constructor **có tham số**

Đặc điểm của constructor



- **Trùng tên** với **class**, không có kiểu trả về
- Trong một **class** có thể có **nhiều constructor**.
- Mặc định không khai báo **constructor** thì JAVA **cung cấp constructor mặc định** không tham số.
- Có thể gọi 1 **constructor** khác nhưng phải đặt đầu tiên trong body.
 - **this(xx)** gọi **constructor** của **class** hiện tại
 - **super(yyy)** gọi **constructor** của **class** cha.

Tính bao đóng



- Là kỹ thuật **che dấu** thông tin của đối tượng.
 - **Không** cho phép thay đổi **trực tiếp giá trị** thuộc tính của đối tượng
- Để đạt được tính **bao đóng**
 - **Access modifier**
 - **Getter, Setter**

Access modifier



- Giúp xác định **mức độ truy cập** của lớp, constructor, biến, phương thức.

Access Modifier	Trong lớp	Trong package	Ngoài package bởi lớp con	Ngoài package
Private	Y	N	N	N
Default	Y	Y	N	N
Protected	Y	Y	Y	N
Public	Y	Y	Y	Y



DATABASE

**THANK
YOU**