2.1. Sinh viên tự thiết kế lớp, các thuộc tính, các phương thức cần thiết để cho phép trong chương trình chính, giải và biện luận được các phương trình bậc hai bất kỳ. Sinh viên vẽ sơ đồ lớp tại đây:

2.2. Sinh viên tự thiết kế lớp, các thuộc tính, các phương thức cần thiết để cho phép trong chương trình chính, nhập vào một mảng gồm n số nguyên, sắp xếp mảng tăng dần, in mảng ra màn hình.

Sinh viên vẽ sơ đồ lớp tại đây:

2.3. Sinh viên tự thiết kế lớp, các thuộc tính, các phương thức cần thiết để cho phép trong chương trình chính, nhập vào một mảng gồm n số thực, tìm và in ra phần tử lớn nhất và phần tử nhỏ nhất của mảng. In mảng ra màn hình.

Sinh viên vẽ sơ đồ lớp tại đây:

2.4. Thiết kế một lớp Doanh Nghiệp bao gồm các thuộc tính: Tên doanh nghiệp, Địa chỉ doanh nghiệp, Số nhân viên, Doanh thu và các phương thức cần thiết để trong chương trình chính nhập vào thông tin cho một danh sách gồm n doanh nghiệp. In các thông tin vừa nhập ra màn hình.

Sinh viên vẽ sơ đồ lớp tại đây:

2.5. Thiết kế một lớp Ôtô với các thuộc tính: Mã oto, Giá mua mới, Số năm sử dụng, Tỷ lệ khấu hao/ năm và các phương thức cần thiết để trong chương trình chính nhập vào thông tin của một danh sách gồm n xe ôtô, in ra màn hình các thông tin vừa nhập và giá trị hiện tại của xe.

Sinh viên vẽ sơ đồ lớp tại đây: