

## BÀI THỰC HÀNH SỐ 1:

## BÀI TẬP VỀ LỚP ĐƠN GIẢN

1.1. Cài đặt lớp **SINHVIEN** bao gồm các thuộc tính miêu tả các sinh viên như: Mã sinh viên, Họ và tên, tuổi, điểm và các phương thức:

- **NHAP**: nhập toàn bộ các thông tin cho sinh viên
- **XUAT**: xuất toàn bộ thông tin của sinh viên ra màn hình.

Cài đặt hàm **main** khai báo hai đối tượng sinh viên là a và b. Sử dụng các phương thức của hai sinh viên để nhập vào thông tin của sinh viên a, b. Xuất thông tin của 2 sinh viên ra màn hình.

| SINHVIEN                      |
|-------------------------------|
| Masv<br>Hoten<br>Tuoi<br>Diem |
| void NHAP()<br>void XUAT()    |

1.2. Cài đặt chương trình hướng đối tượng thực hiện các yêu cầu:

- Thiết kế, cài đặt lớp **CanBo** bao gồm các thuộc tính: Mã cán bộ, họ và tên, ngày sinh, số ngày làm việc trong tháng và các phương thức:
- Phương thức **nhap()** để nhập thông tin của cán bộ.
- Phương thức  **tinhLuong()**: Trả về lương của cán bộ theo công thức  $Lương = Số\ ngày\ làm\ việc\ trong\ tháng * 250.000$ .
- Phương thức **xuat()**: hiển thị thông tin của cán bộ ra màn hình.
- Xây dựng chương trình chính nhập thông tin cho 1 cán bộ. Xuất thông tin của cán bộ đó ra màn hình và cho biết Lương của cán bộ đó là bao nhiêu.

1.3. Cài đặt lớp **Hình chữ nhật** bao gồm hai thuộc tính **Dài**, **Rộng** và các phương thức:

- **NHAP**: nhập chiều dài và chiều rộng.
- **VE**: vẽ hình chữ nhật lên màn hình bằng cách sử dụng ký tự '\*' với chiều dài, chiều rộng vốn có của nó.
- **DIENTICH**: in ra màn hình diện tích hình chữ nhật.
- **CHUVI**: in ra màn hình chu vi hình chữ nhật.

Cài đặt hàm **main** khai báo 01 hình chữ nhật x. Nhập vào chiều dài và chiều rộng của x. Vẽ hình chữ nhật x ra màn hình. In ra màn hình diện tích và chu vi của x.

| HCN   |
|---|
| D (chiều dài)<br>R (chiều rộng)                               |
| void NHAP()<br>void VE()<br>float DIENTICH()<br>float CHUVI() |

1.4. Cài đặt lớp Hàng Hóa với các thuộc tính: Mã hàng, Tên hàng, Đơn giá, Số lượng và các phương thức:

- **NHAP:** nhập thông tin của mặt hàng.
- **XUAT:** xuất thông tin của mặt hàng lên màn hình (dữ liệu xuất trên 1 dòng) kèm theo Thành tiền.

Viết hàm **main** nhập vào một danh sách gồm n mặt hàng. In danh sách các mặt hàng vừa nhập ra màn hình.

| HANG                                   |
|--|
| Mahang<br>Tenhang<br>Dongia<br>Soluong |
| void NHAP()<br>void XUAT()             |

1.5. Cài đặt lớp Sách bao gồm các thuộc tính: Mã sách, Tên sách, Nhà xuất bản, Số trang, Giá tiền và các phương thức:

- **NHAP:** nhập vào các thông tin của sách.
- **XUAT:** xuất thông tin của sách ra màn hình (trên 1 dòng).

Viết hàm **main** nhập vào một danh sách gồm n cuốn sách. In danh sách ra màn hình.

| SACH   |
|--|
| Masach<br>Tensach<br>Nxb<br>Sotrang<br>Giatien |
| void NHAP()<br>void XUAT()                     |