

BÀI THỰC HÀNH SỐ 7

7.1. Xây dựng lớp Hình tam giác với ba thuộc tính a, b, c là ba cạnh của tam giác và các phương thức/ hàm sau:

Phương thức toán tử: trả về chu vi tam giác.

Hàm toán tử nhập: Nhập ba cạnh của tam giác từ thiết bị nhập.

Hàm toán tử xuất: xuất ba cạnh và chu vi của tam giác ra thiết bị xuất.

Xây dựng chương trình chính khai báo và nhập thông tin của hai tam giác P và Q từ bàn phím. Xuất thông tin của P và Q vào tệp với tên tệp là INOUT.txt.

7.2. Xác định các lớp, các thuộc tính, phương thức cần thiết và cài đặt chương trình cho phép nhập vào thông tin của **một** (01) phiếu nhập văn phòng phẩm như mẫu dưới đây và in thông tin của phiếu vừa nhập ra màn hình biết rằng thành tiền được tính bằng đơn giá nhân với số lượng.

Đại học Victory				
PHIẾU NHẬP VĂN PHÒNG PHẨM				
Mã phiếu:	PH001	Ngày lập: 4/6/2018		
Mã nhà cung cấp:	NCC01	Tên nhà cung cấp: Công ty Văn Phú		
Địa chỉ:	Quận Hà Đông, Hà Nội	SDT: 091212xxxx		
Mã SP	Tên sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền
SP01	Giấy in A4	100	70	7000
SP02	Bút dạ bảng	50	10	500
SP03	Túi clear	60	5	300
TỔNG				7800
Hiệu trưởng		Phòng tài chính		Người lập

- Cho biết có bao nhiêu sản phẩm có số lượng nhập nhỏ hơn 80 trong phiếu.
- Sắp xếp danh sách các sản phẩm theo chiều tăng dần của đơn giá và in lại phiếu ra màn hình.

7.3. Viết chương trình cho phép nhập, xuất phiếu báo điểm theo mẫu sau:

PHIẾU BÁO ĐIỂM		
Mã sinh viên: <i>SV001.</i> Tên sinh viên: <i>Nguyễn Hải Hà</i>		
Lớp: <i>CNTT1</i> Khoá: <i>10</i>		
Bảng điểm:		
Tên môn	Số trình	Điểm
Cơ sở dữ liệu	4	8
Lập trình HĐT	3	7
Hệ điều hành	5	9
Điểm trung bình		8.17

Trong đó điểm trung bình = $\sum(\text{Số trình} * \text{Điểm}) / \sum(\text{Số trình})$.

- Cho biết Tên các môn học có số trình lớn hơn 3 trong phiếu vừa nhập.
 - Chèn thêm một môn học bất kỳ vào danh sách các môn học trong phiếu và in lại phiếu sau khi chèn ra màn hình.
-