## BÀI THỰC HÀNH SỐ 1:

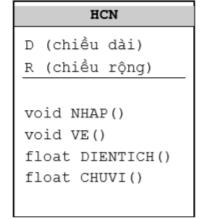
- 1.1. Cài đặt lớp SINHVIEN bao gồm các thuộc tính miêu tả các sinh viên như: Mã sinh viên, Họ và tên, tuổi, điểm và các phương thức:
  - NHAP: nhập toàn bộ các thông tin cho sinh viên
  - **XUAT:** xuất toàn bô thông tin của sinh viên ra màn hình.

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 Hoten Tuoi Diem
void NHAP() 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 nhiều.
- 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.



- 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 Tenhang Dongia Soluong void NHAP() 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.

## Masach Tensach Nxb Sotrang Giatien void NHAP() void XUAT()