Xây dựng lớp PhanSo như sau:



Ghi chú vè ký hiệu UML:

* Ký hiệu phạm vi truy xuất:
  + private: -
  + protected: #
  + internal: ~
  + protected internal: ^
  + public: +
* Các thành phần static được gạch chân. (ví dụ trong class trên thì phương thức Cong(PhanSo, PhanSo) : PhanSo là phương thức static.

Hướng dẫn:

Ví dụ khai báo property:

public int TuSo{

get { return \_TuSo;}

set{ \_TuSo= value;}

}

Cú pháp ném ra (throw ) lỗi:

throw new Exception (“Mô tả lỗi”);

Cú pháp bắt lỗi:

try{

các lệnh có thể bị lỗi

}catch( Exception ex)

{

Lệnh xử lý lỗi

}

Cú pháp định nghĩa toán tử: ví dụ toán tử +

public static **PhanSo** operator **+ (PhanSo p1, PhanSo p2)**

{

//Các lệnh tính toán

return phanSoKetQua;

}

Lớp phân số như trên có:

Datafield: \_TuSo và \_MauSo

Properties: TuSo và MauSo. Chú ý, MauSo phải khác không, nếu nhập bằng 0 thì throw ra lỗi.

Có 3 hàm tạo (Constructor) như hình.

Có 2 phương thức Cong tĩnh.

Có 3 phương thức Cong không tĩnh.

Yêu cầu:

1. Cài đặt lớp PhanSo như hình trên
2. Viết lớp Program có chứa hàm Main để thực hiện nhập vào 2 phân số, thực hiện cộng các phân số với nhau.
3. Định nghĩa thêm các phương thức Tru (để trừ phân số), Nhan, Chia cho lớp PhanSo
4. Định nghĩa các phép toán +,-, \*, / cho lớp PhanSo.
5. Định nghĩa các toán tử chuyển kiểu cho lớp PhanSo để chuyển kiểu tường minh từ kiểu PhanSo sang kiểu int, double, và chuyển kiểu ngầm định từ int sang PhanSo.
6. Viết hàm Main để thực hiện tính toán giá trị biểu thức có chứa phân số.