

JAVASCRIPT OOP

JAVASCRIPT OOP



❏ Định nghĩa đối tượng:

🚗 Javascript có các kiểu dữ liệu cơ bản:String, number, boolean, null, undifined

🚗 Tuy nhiên ko có kiểu dữ liệu nào dùng để mô tả một đối tượng thực tế

🦄 Kiểu dữ liệu OBJECT ra đời

❏ Thành phần của đối tượng:


🚗 Property (thuộc tính) : là các đặc điểm của đối tượng (vd: màu sắc , chất liệu,hãng,..)

🚗 Method (Phương thức): là các hành động của đối tượng (vd: đi, đứng chạy nhảy, tính toán...)



Khái niệm javascript

☞ Ví dụ: Một đối tượng xe hơi được biểu diễn dưới dạng ngôn ngữ lập trình

Object	Properties	Methods
	<code>car.name = Fiat</code>	<code>car.start()</code>
	<code>car.model = 500</code>	<code>car.drive()</code>
	<code>car.weight = 850kg</code>	<code>car.brake()</code>
	<code>car.color = white</code>	<code>car.stop()</code>

Khái niệm javascript

❏ Ví dụ: Đối tượng Hotel được biểu diễn dưới dạng lập trình

```
var hotel = {
```

```
  name: 'Quay',  
  rooms: 40,  
  booked: 25,  
  gym: true,  
  roomTypes: ['twin', 'double', 'suite'],
```

```
  checkAvailability: function() {  
    return this.rooms - this.booked;  
  }  
};
```

● KEY
● VALUE

PROPERTIES
These are variables

PROPERTIES:

KEY

VALUE

name

string

rooms

number

booked

number

gym

Boolean

roomTypes

array

METHOD
This is a function

METHODS:

checkAvailability function



🔗 Cách lấy và cập nhật thuộc tính :

```
var hotelName = hotel.name;  
var roomsFree = hotel.checkAvailability();
```

Diagram labels for the first code block:

- OBJECT**: points to `hotel` in `hotel.name`
- PROPERTY/METHOD NAME**: points to `.name` and `.checkAvailability()`
- MEMBER OPERATOR**: points to `.` in `hotel.name`

```
hotel.name = 'Park';
```

Diagram labels for the second code block:

- OBJECT**: points to `hotel`
- PROPERTY NAME**: points to `.name`
- PROPERTY VALUE**: points to `'Park'`
- MEMBER OPERATOR**: points to `.`
- ASSIGNMENT OPERATOR**: points to `=`



Bài tập quản lý Sinh Viên 1

Quản Lý sinh viên		Thông Tin Sinh Viên	
Mã Sinh Viên :	<input type="text"/>	Tên Sinh Viên:	
Tên Sinh Viên :	<input type="text"/>	Mã Sinh Viên:	
Loại Sinh Viên :	<input type="text" value="Khó Khăn"/>	Loại Sinh Viên:	
Điểm toán :	Điểm lý :	Điểm Trung Bình:	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Xếp Loại:	
Điểm rèn luyện :	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Xác Nhận"/>			



Yêu cầu bài tập:

- Tạo đối tượng sinh viên lưu trữ các thông tin nhập từ form
- Tạo phương thức tính điểm tb cho sinh viên
- Tạo phương thức xếp loại cho sinh viên
- Hiện thị thông tin sinh viên ra phiếu tên phải



Bài tập quản lý Nhân Viên 1

Quản Lý nhân viên

Mã Nhân Viên :

Tên Nhân Viên :

Chức vụ :

Giám Đốc ▼

Lương Cơ Bản:

Giờ Làm Trong Tháng:

Hiển Thị Thông Tin

Thông Tin Nhân Viên

Tên Nhân Viên:

Mã Nhân Viên:

Chức Vụ:

Tổng Lương:

Xếp Loại Trong Tháng:



Bài tập quản lý Nhân Viên 1

- ❶ Tạo đối tượng sinh viên với thông tin lấy từ form người dùng nhập vào . đối tượng sinh viên bao gồm các thuộc tính sau:
 - 🚗 TenNhanVien
 - 🚗 MaNhanVien
 - 🚗 LuongCB
 - 🚗 ChucVu gồm: Giám đốc, Trưởng Phòng, Nhân Viên
 - 🚗 GioLamTrongThang
- ❷ Xây dựng phương thức tính tổng lương cho đối tượng nhân viên
 - 🚗 nếu chức vụ là giám đốc: tổng lương = lương cơ bản * 3
 - 🚗 nếu chức vụ là sếp: tổng lương = lương cơ bản * 2
 - 🚗 nếu chức vụ là nhân viên: tổng lương = lương cơ bản * 1
- ❸ Xây dựng phương thức xếp loại cho đối tượng nhân viên:
 - 🚗 nếu nhân viên có giờ làm trên 120h: nhân viên xuất sắc
 - 🚗 nếu nhân viên có giờ làm trên 100h : nhân viên giỏi
 - 🚗 nếu nhân viên có giờ làm trên 80h: nhân viên khá
 - 🚗 nếu nhân viên có giờ làm trên 50h: nhân viên trung bình

Bài tập quản lý Sinh Viên 2

Yêu cầu bài tập:

- ☁ Tạo đối tượng sinh viên lưu trữ các thông tin nhập từ form
- ☁ Tạo phương thức tính điểm tb cho sinh viên
- ☁ Tạo phương thức xếp loại cho sinh viên
- ☁ Lưu trữ đối tượng sinh viên được tạo vào mảng.
- ☁ In ra table danh sách sinh viên
- ☁ Tìm Sinh Viên có điểm tb cao nhất và hiển thị

