

TÍNH TIỀN ĐIỆN – TIỀN INTERNET

Tạo Form **FrmCollectMoney** như sau:

- Form có 2 tab là <<Tính tiền Điện>> và <<Tính tiền Internet>>(2 panel chứa thông tin riêng của Điện và Internet)

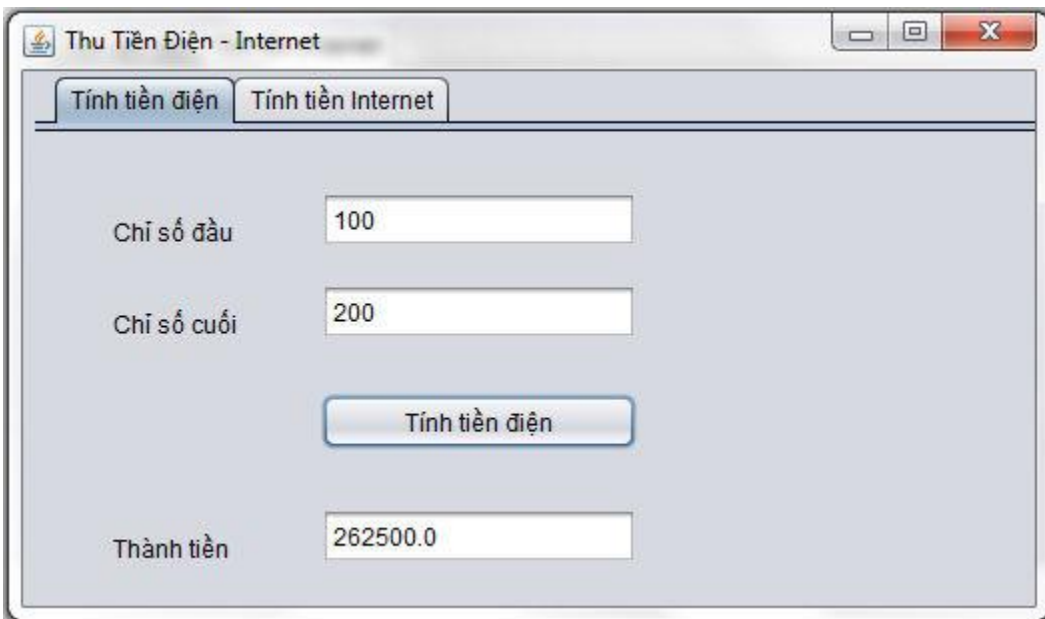


The screenshot shows a Windows-style application window titled "Thu Tiền Điện - Internet". It contains two tabs: "Tính tiền điện" (selected) and "Tính tiền Internet". The "Tính tiền điện" tab has four input fields and one button. The fields are labeled "Chỉ số đầu", "Chỉ số cuối", and "Thành tiền". The button is labeled "Tính tiền điện".

Field Label	Value
Chỉ số đầu	
Chỉ số cuối	
Thành tiền	

Button: Tính tiền điện

- Khi chọn Tab **Tính tiền điện** và nhập: chỉ số đầu, chỉ số cuối và bấm nút <<Tính tiền điện>> thì thực hiện việc tính tiền điện và xuất thông tin vào ô thành tiền.



The screenshot shows the same application window as before, but now with values entered in the input fields. The "Chỉ số đầu" field contains "100", the "Chỉ số cuối" field contains "200", and the "Thành tiền" field contains "262500.0". The "Tính tiền điện" button is still present.

Field Label	Value
Chỉ số đầu	100
Chỉ số cuối	200
Thành tiền	262500.0

Button: Tính tiền điện

- Khi chọn tab **Tính tiền Internet** và nhập: số tháng và bấm nút <<Tính tiền Internet>> thì thực hiện việc tính tiền Internet và xuất thông tin vào ô thành tiền.

Hướng dẫn làm bài:

1. Tạo lớp **CollectMoney** là lớp trừu tượng có một phương thức trừu tượng để tính tiền là **CalculateMoney()**.
2. Tạo lớp **CollectMoneyElectric** thừa kế lớp **CollectMoney** có:
 - thuộc tính: chỉ số đầu, chỉ số cuối và hằng số đơn giá = 2500
 - 2 phương thức khởi tạo: 1 phương thức không có tham số và 1 phương thức có 2 tham số là chỉ số đầu, chỉ số cuối, các hàm getter và setter
 - Phương thức **CalculateMoney()** kế thừa của lớp **CollectMoney** như sau:
 - + số tiêu thụ = chỉ số cuối – chỉ số đầu
 - + nếu số tiêu thụ < 100 : thành tiền = số tiêu thụ * đơn giá
 - + nếu số tiêu thụ >=100 và <300 : thành tiền = số tiêu thụ * đơn giá * 1.05
 - + nếu số tiêu thụ >=300 : thành tiền = số tiêu thụ * đơn giá * 1.1
 - + trả về thành tiền
3. Tạo lớp **CollectMoneyInternet** thừa kế lớp **CollectMoney** có:
 - thuộc tính: số tháng và hằng số đơn giá = 285000
 - 2 phương thức khởi tạo: 1 phương thức không có tham số và 1 phương thức có 1 tham số là số tháng, các hàm getter và setter
 - Phương thức **CalculateMoney()** kế thừa của lớp **CollectMoney** như sau:
 - + nếu số tháng < 3 : thành tiền = số tháng * đơn giá
 - + nếu số tháng >= 3 và < 6 : thành tiền = số tháng * đơn giá * 0.95

+ nếu số tháng ≥ 6 : thành tiền = số tháng \times đơn giá $\times 0.9$

+ trả về thành tiền

4. Ở FrmCollectMoney gọi sử dụng các lớp đã xây dựng để thực hiện việc tính toán.