**BÀI TẬP JAVA CƠ BẢN VỚI MẢNG**

I : Viết chương trình cho phép nhập vào n, sau đó nhập vào n phần tử số nguyên

Xây dựng chương trình dưới dạng một dứng dụng với các chức năng

1. Hiển trị giá trị trung bình của dãy
2. Hiển thị phần tử có giá trị lớn nhất
3. Sắp xếp mảng theo thứ tự giảm dần
4. Sắp xếp mảng theo thứ tự tăng dần
5. In ra các phần tử xuất hiện 2 lần của mảng
6. Tìm kiếm phần tử lớn thứ 3 trong mảng nếu có
7. Cho phép người dùng nhập vào một số. Tìm kiếm số đó trong mảng
8. Cho phép người dùng nhập vào một số, xóa đi số đó tại mảng
9. Cho phép người dùng thêm mới một số vào mảng, validate nếu mảng đã đầy thì không cho thêm
10. Thoát khỏi ứng dụng, khi đó chương trình mới dừng. Nếu không vẫn có thể nhập các chức năng và thực hiện lại các chưc năng

Bài 1

Một thư viện cần quản lý các **Sách**

Mỗi cuốn **Sách** gồm có các thuộc tính sau:

Mã sách (Mã tài liệu là duy nhất),

Tên nhà xuất bản,

số bản phát hành.

tên tác giả

số trang.

Ngày phát hành.

Số phát hành,

tháng phát hành.

Yêu cầu 1: Xây dựng lớp Sách để quản lý tài liệu cho thư viện một cách hiệu quả.

Yêu cầu 2: Xây dựng lớp QuanLySach có mảng các cuốn sách và đáp ứng các chức năng sau

a) Cho phép nhập vào 3 cuốn sách mặc định hoặc khởi tạo ra giá mặc định cho 3 cuốn sách của mảng

b) Thêm sách vào cuối mảng

c) Xóa sách theo mã sách

Xây dựng chương trình như một vòng lặp với các chức năng trên và thêm chức năng exist. Khi chỉ chọn chức năng exist thì mới thoát khỏi chương trình, nếu không chương trình sẽ có thể lặp lại cho user chọn các chức năng