

JAVA PROGRAMMING

BÀI TẬP THỰC HÀNH TUẦN 04

Nguyễn Hoàng Anh - nhanh@fit.hcmus.edu.vn

Trương Phước Lộc – tploc@fit.hcmus.edu.vn

BT01: Vẽ hình

Xây dựng chương trình để vẽ lên màn hình các loại hình sau

- Hình chữ nhật
- Hình vuông
- Hình tròn
- Ngũ giác đều
- Lục giác đều

BT02: Tính tiền

Xây dựng chức năng tính tiền cho một hóa đơn trong một chương trình quản lý nhà sách (nhập vào các món hàng => hiển thị và tổng giá tiền). Trong hóa đơn có các loại mặt hàng sau

- Viết chì có giá tiền là 5.000đ/cây.
- Tập vĩnh tiến có giá tiền là 8.000đ/quyển
- Tập Olympic có giá tiền là 5.000đ/quyển
- Tập Kim thành có giá tiền là 6.000đ/quyển
- Sổ tay có giá tiền là 7.000đ/quyển
- Tây có giá tiền là 3.000đ/cục

- Thước có giá tiền là 5.000đ/cây

Mỗi loại đều có mã, tên nhà sản xuất.

BT03. CHI TIẾT MÁY

3.1 Mô tả:

Một cái máy có nhiều chi tiết, mỗi chi tiết có thể là một chi tiết đơn hoặc chi tiết phức.

Chi tiết đơn là chi tiết không chứa bên trong chi tiết khác. Thông tin của chi tiết đơn bao gồm: mã số chi tiết và giá tiền.

Chi tiết phức là chi tiết chứa bên trong nó nhiều chi tiết thành phần, mỗi chi tiết thành phần này có thể là một chi tiết đơn hoặc là một chi tiết phức. Thông tin của chi tiết phức bao gồm: mã số chi tiết, số lượng chi tiết thành phần và danh sách các chi tiết thành phần. Giá trị của chi tiết phức bằng tổng giá trị của các chi tiết thành phần.

3.2 Yêu cầu:

Thiết kế các lớp thích hợp để thực hiện các yêu cầu sau

- Nhập các chi tiết cho máy
- Tìm kiếm một chi tiết máy theo mã số.
- Tính tiền cho một chi tiết máy và cho máy.
- Xuất các chi tiết máy.
- Đếm số lượng các chi tiết đơn trong máy.