

HƯỚNG DẪN PHIẾU THỰC HÀNH số 1- BÀI 6

Nội dung : Rèn luyện sinh viên giải thích và sử dụng được các kỹ thuật cơ bản về Ngoại lệ và xử lý ngoại lệ, I/O theo luồng và thao tác tệp.

Điều kiện: Sinh viên phải làm bài tập ở nhà theo phiếu bài tập số 1 và phiếu bài tập số 2.

I. Yêu cầu chung:

1. Sinh viên phải tiến hành thực hành tuần tự từ bài 1 đến bài 3
2. Với mỗi bài thực hành:
 - 2.1. Các sinh viên đọc kỹ yêu cầu của các phiếu thực hành, nghiên cứu trước nội dung của phiếu thực hành trước khi đi thực hành.
 - 2.2. Nghiên cứu kỹ từng bài trong phiếu thực hành và tiến hành thực hành theo yêu cầu
 - 2.3. Ghi lại kết quả yêu cầu của mỗi bài vào báo cáo (theo mẫu)
 - 2.4. Nén tệp chương trình cùng báo cáo thành tệp có tên theo công thức: BaiX_HotenKhongDau_MaSV, với X là số thứ tự phiếu thực hành
 - 2.5. Gửi file cuối cùng về cho GV theo qui định vào cuối mỗi buổi thực hành.
 - 2.6. Trong trường hợp chưa thực hành xong phải tiếp tục hoàn thiện và gửi báo cáo bổ sung.

II. Hướng dẫn chi tiết

Bài 1:

- Sinh viên tiến hành nghiên cứu các lớp và cấu trúc xử lý ngoại lệ, nhập/xuất theo luồng và thao tác tệp theo các link đã chỉ ra (javatpoint.com).
- Rà soát lại các chương trình trong phiếu bài tập 1, bài tập 2.
- Trao đổi với GV về các lớp cơ bản, kỹ thuật lập trình với các lớp cơ bản trong trong 2 phiếu bài tập và nhấn mạnh các lớp và kỹ thuật quan trọng.
- Thực hành các bài trong phiếu bài tập số 2.
- Kết quả: Ghi vào báo cáo các công việc đã thực hiện, kết quả chạy chương trình và nhận xét về các ngoại lệ cũng như các lớp I/O theo luồng và thao tác tệp.

Bài 2:

Lập trình I/O với các lớp `ObjectInputStream/ObjectOutputStream` sử dụng cơ chế tuần tự hóa.

Mục đích: Sinh viên lập trình nhập/xuất thành thạo và ứng dụng thực tế với các lớp `ObjectInputStream` / `ObjectOutputStream` với `Serializable`.

Yêu cầu: Thực hiện chương trình mẫu và mở rộng thử các phương thức khác của các lớp `ObjectInputStream` / `ObjectOutputStream`:

- Nhập chương trình mẫu và thực hiện chạy, gỡ lỗi.
- Giải thích từng lệnh trong chương trình
- Giải thích cơ chế tuần tự.

Kết quả:

- Chương trình có các chú thích giải thích cấu trúc chương trình và mã lệnh.
- Kết quả chạy chương trình.
- Giải thích cơ chế tuần tự.

Bài 3:

Mục đích: Hiểu và biết sử dụng thành thạo lớp và các phương thức của lớp `RandomAccessFile`.

Yêu cầu:

- Nhập chương trình mẫu, chạy thử và gỡ lỗi
- Giải thích chương trình
- So sánh phương pháp truy xuất ngẫu nhiên với truy xuất tuần tự và dãy
- Làm bài tập thử các phương thức của `RandomAccessFile`
- Viết một ứng dụng thực tế.

Kết quả:

- Kết quả chạy chương trình
- Giải thích chương trình
- Kết quả khảo sát các phương thức khác của lớp `RandomAccessFile`
- Code chương trình và kết quả của chương trình ứng dụng.