**[Bài tập] 2. Quản lý xe**

## 1. Mục tiêu

* Nắm vững các tính chất của lập trình hướng đối tượng (OOP)
* Biết cách vận dụng lập trình hướng đối tượng để xây dựng các bài toán

## 2. Mô tả

Sở giao thông cần theo dõi việc đăng ký xe của người dân và tính thuế trước bạ dựa trên thông tin về giá trị của xe và dung tích xy lanh của xe. Hãy thiết kế và cài đặt lớp Vehicle với các thuộc tính và phương thức sau:

Các thuộc tính:

* name : string (Tên xe)
* engineCapacity: number (Dung tích xy lanh của xe)
* value: number (Giá trị của xe)

Các phương thức:

* Constructor: Khởi tạo tên, dung tích xy lanh và giá trị của xe
* caculateTax(): Tính mức thuế trước bạ dựa trên các quy tắc sau:
  + Dưới 100cc: tương đương với 1% giá trị của xe
  + Từ 100cc đến 200c tương đương với 3% giá trị của xe
  + Trên 200c tương đương với 5% giá trị của xe
* displayInfo(): Hiển thị thông tin về tên xe, dung tích xy lanh, giá trị và thuế trước bạ của xe
* main():
  + Nhập thông tin và tạo ra các đối tượng xe (xe1, xe2, xe3,...) từ lớp Vehicle
  + Sử dụng vòng lặp while để in menu lựa chọn công việc:
  + Lựa chọn 1: Nhập thông tin và tạo ra các đối tượng xe
  + Lựa chọn 2: Xuất bảng kê khai tiền thuế trước bạ của các xe
  + Lựa chọn 3: Thoát chương trình
* Việc lấy dữ liệu, hiển thị kết quả được thực hiện ngoài trình duyệt

## 3. Đánh giá

Để hoàn thành bài tập, học viên cần:

* Đưa mã nguồn lên GitHub.
* Dán link của repository lên phần nộp bài trên hệ thống.