

# Báo Cáo Thực Hành Lập Trình Hướng Đối Tượng Lab-02

Phan Thanh Thắng - 20225927

09/29/2004

## Mục lục

<b>1</b>	<b>Đề bài</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Yêu cầu bài toán</b>	<b>2</b>
2.1	Đối với người mua hàng . . . . .	2
2.2	Đối với người quản lý cửa hàng . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Use case diagram</b>	<b>3</b>
3.1	Nội dung . . . . .	3
3.2	Hình ảnh thực thi . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Class diagram</b>	<b>4</b>
4.1	Nội dung, các đối tượng . . . . .	4
4.1.1	AIMS (Đối tượng chính) . . . . .	4
4.1.2	Cart . . . . .	4
4.1.3	DigitalVideoDisc . . . . .	4
4.2	Hình ảnh thực thi . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Source code chương trình</b>	<b>6</b>
5.1	DigitalVideoMusic.java . . . . .	6
5.1.1	Câu hỏi . . . . .	6
5.1.2	Trả lời câu hỏi . . . . .	6
5.2	Cart.java . . . . .	7
5.3	AIMS.java (Chứa hàm main) . . . . .	7
5.4	Cart.java . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Demo chương trình</b>	<b>8</b>
6.1	Tính chất của chương trình này . . . . .	8
6.2	Chạy chương trình khi code như ở phần V và chưa thêm/bớt gì .	8
6.3	Khi xoá đĩa dvd3 . . . . .	8
6.4	Khi xoá đĩa dvd1 và dvd2 . . . . .	9
6.5	Khi xoá cả 3 đĩa và muốn xoá thêm . . . . .	9

## 1 Đề bài

Thiết kế hệ thống mới cho dự án AIMS. (Chỉ có 1 loại phương tiện DVD)

## 2 Yêu cầu bài toán

### 2.1 Đối với người mua hàng

- Duyệt danh sách các DVD có sẵn
- Tìm kiếm DVD theo: Tiêu đề, danh mục, giá cả
- Xem thông tin chi tiết của 1 DVD
- Thêm DVD vào giỏ hàng
- Xem giỏ hàng
- Sắp xếp DVD theo tiêu đề hoặc chi phí
- Cập nhật số lượng DVD trong giỏ hàng
- Đặt hàng

### 2.2 Đối với người quản lý cửa hàng

- Đăng nhập, kiểm tra quyền
- Xem danh sách các đơn hàng đang được xử lý
- Xem chi tiết đơn hàng
- Thêm mới vào/ xoá ra danh sách sản phẩm

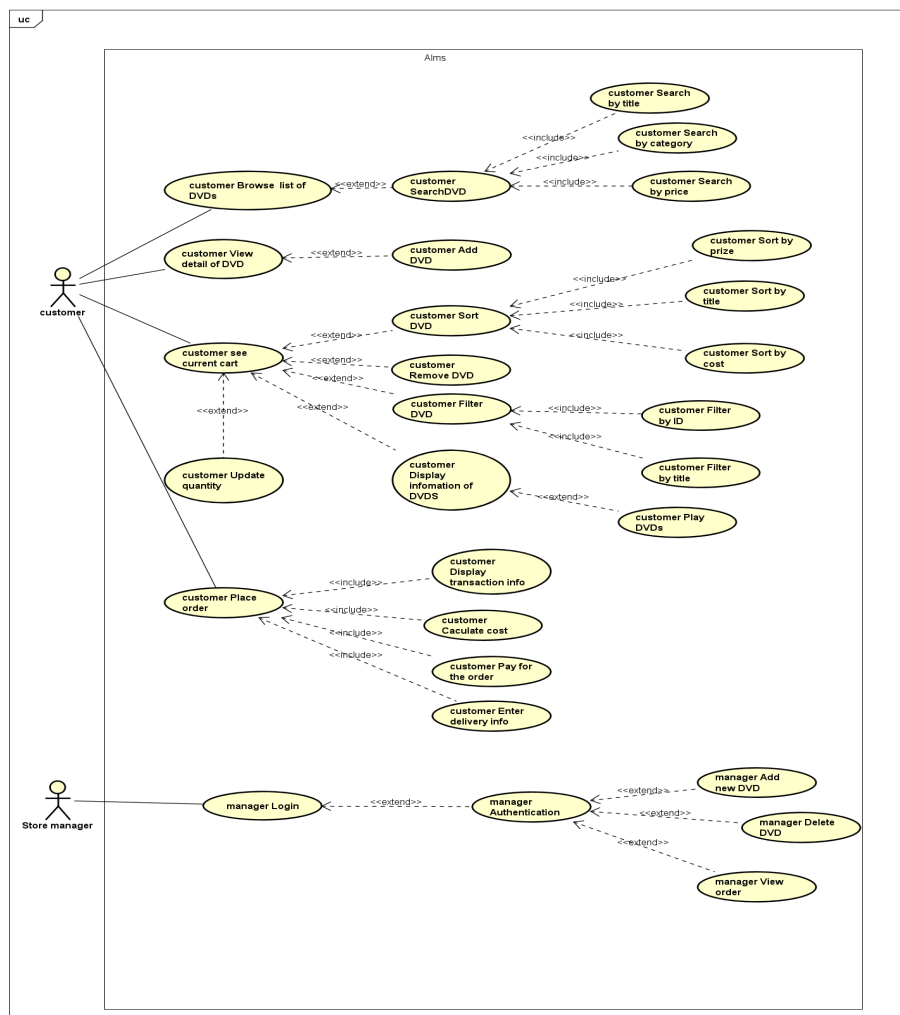
### 3 Use case diagram

#### 3.1 Nội dung

- Customer, Store manager
- AIMS, là nơi order

#### 3.2 Hình ảnh thực thi

Case diagram với Customer, Case diagram với Store manager



Hình 1: Aims-UseCase-Diagram

## 4 Class diagram

### 4.1 Nội dung, các đối tượng

#### 4.1.1 AIMS (Đối tượng chính)

- Phương thức: + void()

#### 4.1.2 Cart

- Thuộc tính:

- qtyOrdered: int
- MAX\_NUMBER\_ORDER: int
- itemOrdered: DigitalVideoDisc[] *// Mảng đối tượng*

- Phương thức:

- + addDigitalVideoDisc(disc: DigitalVideoDisc): int
- + totalCost():loat
- + removeDigitalVideoDisc(disc: DigitalVideoDisc): int

#### 4.1.3 DigitalVideoDisc

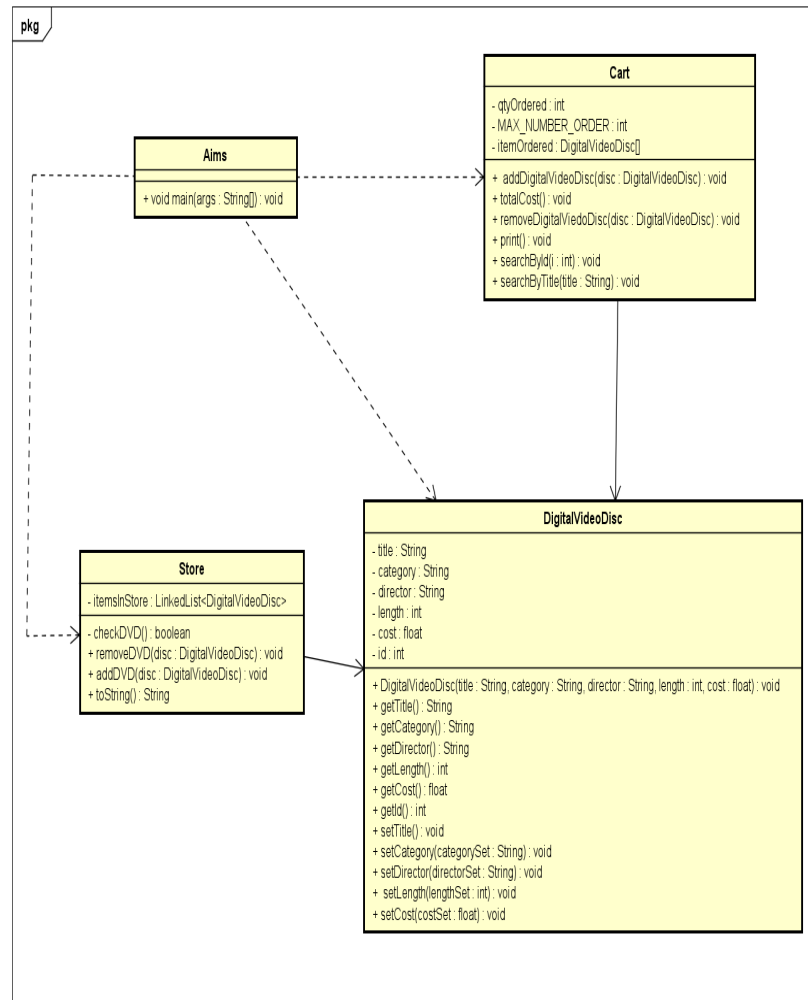
- Thuộc tính:

- title: String
- category: String
- director: String
- length: int
- cost: float

- Phương thức:

- + DigitalVideoMusic(title: String, category: String, director:String,length: int, cost:loat): void
- + getTitle(): String
- + getCategory(): String
- + getDirector(): String
- + getLength(): int
- + getCost():loat

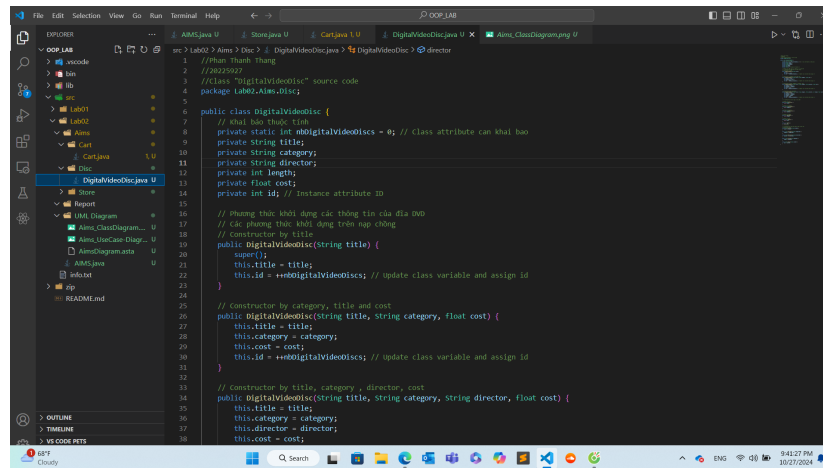
## 4.2 Hình ảnh thực thi



Hình 2: Aims-ClassDiagram

## 5 Source code chương trình

### 5.1 DigitalVideoMusic.java



Hình 3: File DigitalVideoMusic.java

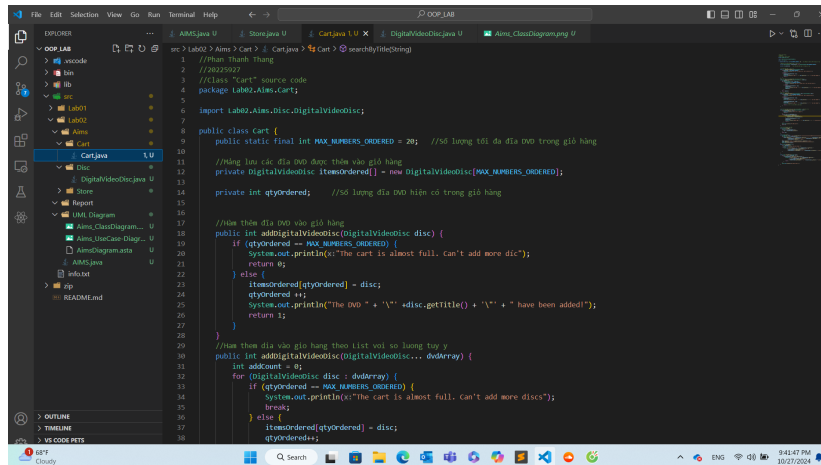
#### 5.1.1 Câu hỏi

Nếu bạn tạo một phương thức xây dựng để xây dựng một đĩa DVD theo tiêu đề thì hãy tạo một phương thức xây dựng để xây dựng một DVD theo danh mục. JAVA có cho phép bạn làm điều này không?

#### 5.1.2 Trả lời câu hỏi

Có, Java cho phép bạn tạo nhiều phương thức khởi tạo (constructor) trong một lớp thông qua một khái niệm gọi là constructor overloading. Constructor overloading là việc có nhiều phương thức khởi tạo trong một lớp với danh sách tham số khác nhau. Mỗi constructor có thể khởi tạo một đối tượng với các bộ giá trị khởi tạo khác nhau dựa trên các tham số mà nó nhận. Trong mã code của bạn, bạn đã có nhiều phương thức khởi tạo cho lớp DigitalVideoDisc, mỗi phương thức có danh sách tham số khác nhau. Ví dụ, bạn đã có một constructor khởi tạo một DVD bằng tiêu đề và một constructor khởi tạo nó bằng tiêu đề, thể loại và giá

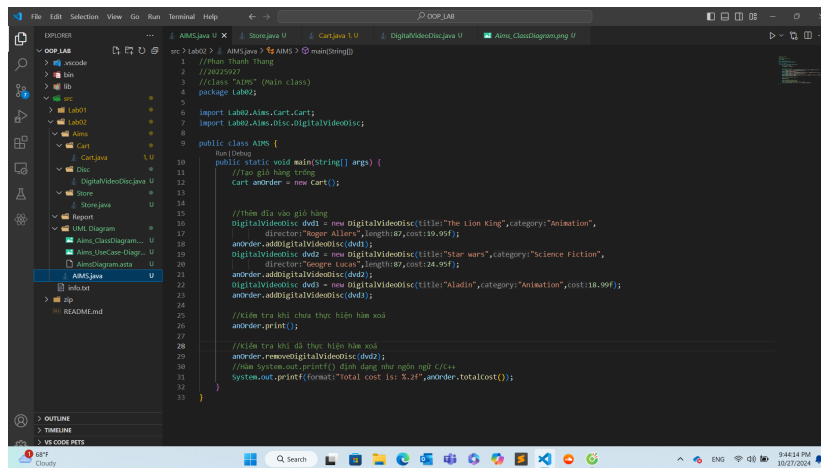
## 5.2 Cart.java



Hình 4: File Cart.java

## 5.3 AIMS.java (Chứa hàm main)

## 5.4 Cart.java



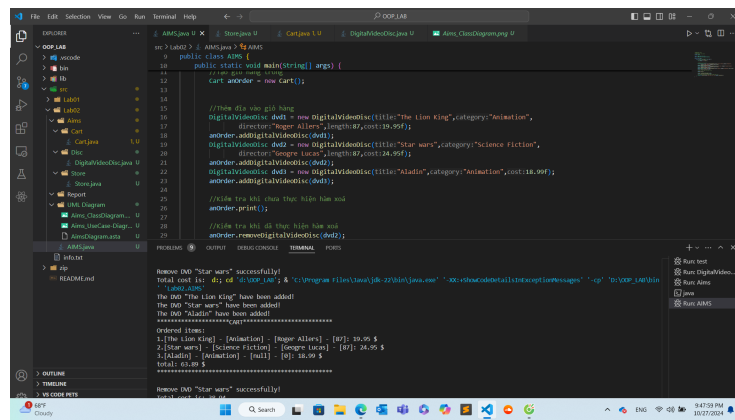
Hình 5: File AIMS.java

## 6 Demo chương trình

### 6.1 Tính chất của chương trình này

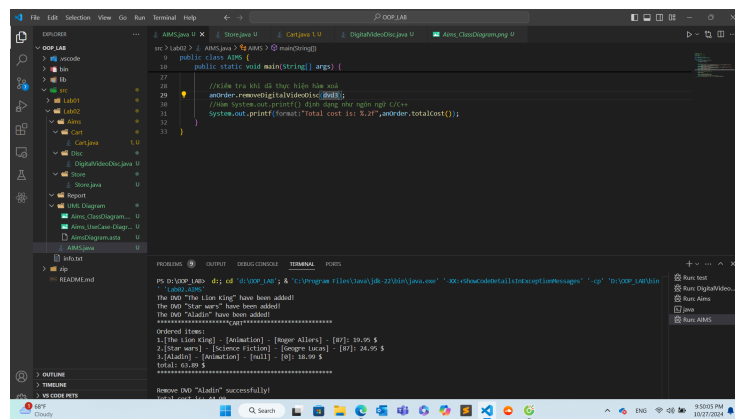
Các File DigitalVideoDisc.java, Cart.java không thể chạy đơn thuần vì không có hàm main. Khi chạy project chỉ có thể chạy AIMS.java

### 6.2 Chạy chương trình khi code như ở phần V và chưa thêm/bớt gì



Hình 6: Chạy chương trình khi chưa thêm/bớt gì

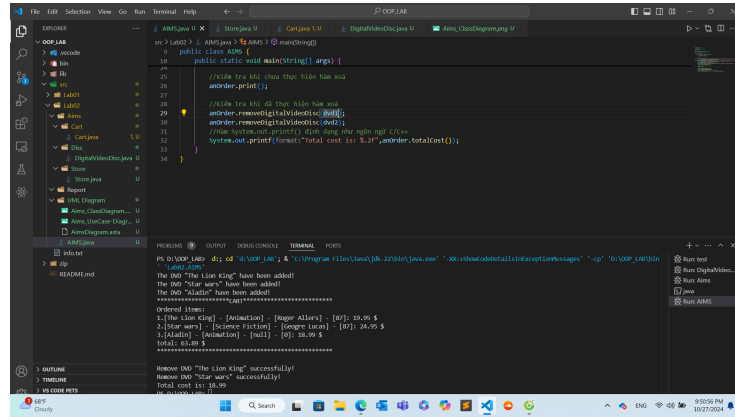
### 6.3 Khi xóa đĩa dvd3



Hình 7: Khi xóa đĩa dvd3

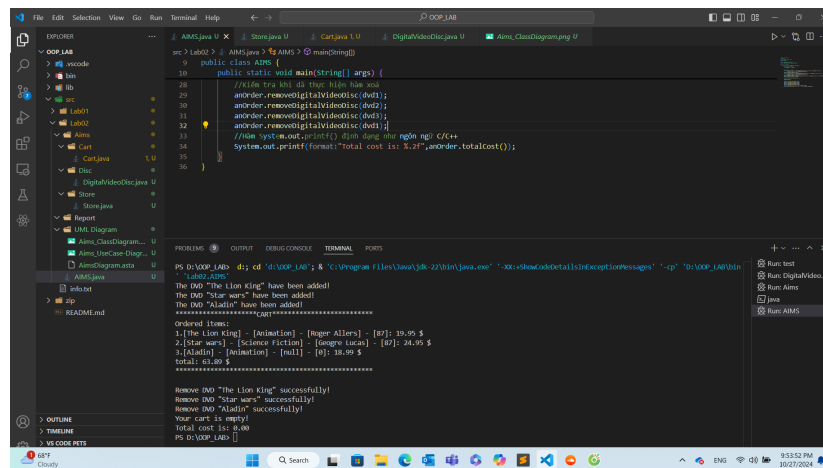


## 6.4 Khi xóa đĩa dvd1 và dvd2



Hình 8: Khi xóa đĩa dvd1 và dvd2

## 6.5 Khi xóa cả 3 đĩa và muốn xóa thêm



Hình 9: Khi xóa cả 3 đĩa và muốn xóa thêm