

THỰC HÀNH TUẦN 2

LÀM QUEN VỚI NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH JAVA

✓ Phương pháp hướng đối tượng

1. Qui định về việc nộp bài

- Thời gian: Được giảng viên thiết lập trên hệ thống moudle.
- Hình thức nộp: Trên moudle.
- Bài nộp được nén lại thành một tập tin (.zip hoặc .rar)
- Cách đặt tên:
BTTH2_MSSV.zip (hoặc .rar)
- Lưu ý: Sai qui định thì sẽ không được chấm điểm.

2. Nội dung thực hành

Bài 1: Sử dụng phương pháp lập trình để giải quyết các vấn đề sau:

1. Nhập vào tọa độ 2 điểm A và B. Tính khoảng cách AB.
2. Cho 2 phân số a và b. Tính tổng, hiệu, tích, thương giữa chúng.
3. Nhập vào thông tin hình vuông, hình tròn, hình chữ nhật, hình tam giác. Xuất các thông tin và tính chu vi, diện tích của các hình đó.

Bài 2: Viết chương trình thực hiện những yêu cầu sau:

1. Khai báo cấu trúc dữ liệu một sinh viên với các thông tin sau:
 - a. Mã số sinh viên: số nguyên.
 - b. Họ tên sinh viên: chuỗi.
 - c. Điểm Giải tích: kiểu số thực.
 - d. Điểm Vật lý: kiểu số thực.
 - e. Điểm Nhập môn lập trình: kiểu số thực.
 - f. Điểm trung bình: kiểu số thực.

Lưu ý: Điểm trung bình bằng trung bình cộng của 3 môn (Giải tích, Vật lý, và Nhập môn lập trình).

2. Nhập danh sách sinh viên.
3. Nhà trường muốn trao học bổng cho những sinh viên có thành tích học xuất sắc. Điều kiện để trao học bổng là điểm trung bình ≥ 8.0 và điểm Nhập môn lập trình ≥ 9.0 . Hãy liệt kê danh sách sinh viên được nhận học bổng.
4. Xuất thông tin những sinh viên có điểm trung bình cao nhất. Lưu ý: Có thể có nhiều sinh viên có cùng điểm trung bình cao nhất.
5. Sắp xếp danh sách sinh viên giảm dần theo điểm trung bình. Xuất danh sách top 10 sinh viên có điểm cao nhất.

Lưu ý: Điểm số được làm tròn đến 2 chữ số.