

Module/môn: PRO192x Lập trình hướng đối tượng bằng Java	Số hiệu assignment: 1/4 Version 2.0
Người ra đề: XuanQN	Ngày ban hành: 6/2017
Thời gian dự kiến hoàn thành: 5h	

=====

## Assignment 1

Mục tiêu	Sinh viên đạt được những outcome sau: <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRO192x_o3 - Hiểu về JDK và cách cài đặt JDK trên máy tính cá nhân.</li> <li>• PRO192x_o4 - Hiểu và cài đặt, sử dụng được một IDE cho ngôn ngữ lập trình Java.</li> <li>• PRO192x_o5 - Thao tác được với một số từ khóa cơ bản và các kiểu dữ liệu cơ bản trong Java</li> <li>• PRO192x_o6 - Nắm được các Syntax cơ bản trong lập trình Java</li> <li>• PRO192x_o7- Hiểu và xây dựng được phương thức (method)</li> </ul>
Các công cụ cần có	JDK, Java IDE (Eclipse hoặc Netbean)
Tài nguyên	
Tham khảo	

### ĐỀ BÀI

Hãy áp dụng kiến thức đã học để viết các chương trình nhỏ sau:

1. Viết chương trình nhập vào 3 số thực a, b, c. Sau đó in ra số có giá trị nhỏ nhất và số có giá trị lớn nhất
2. Viết chương trình nhập vào 3 cạnh của một tam giác. Sau đó in ra loại của tam giác đó là gì (cân, đều, thường).
3. Viết chương trình nhập vào một mảng 10 số nguyên. Sau đó thực hiện tìm kiếm và in ra chữ số có giá trị lớn nhất trong dãy số đã nhập.

Ví dụ: bạn nhập dãy 10 số nguyên liên tiếp là 9 18 26 5 83 95 9 13 6 22. Giá trị in ra sau được là 95.

4. Viết chương trình nhập vào một mảng 10 số nguyên. Sau đó thực hiện việc in ra dãy số đảo ngược của dãy số vừa nhập.

Ví dụ: bạn nhập dãy 10 số nguyên liên tiếp là 9 18 26 5 83 95 9 13 6 22. Dãy số in ra là 22 6 13 9 95 83 5 26 18 9.

5. Viết chương trình nhập vào một chuỗi ký tự. Sau đó kiểm tra xem chuỗi đó có phải là chuỗi đối xứng không (VD một chuỗi đối xứng: ABBA).

6. Viết chương trình nhập vào một chuỗi. Sau đó in ra độ dài của chuỗi đó.

7. Viết chương trình nhập vào 2 mảng số có cùng độ dài là 5 phần tử. Sau đó in ra kết quả xem hai mảng đó có hoàn toàn giống nhau không, hoặc khác nhau ở những phần tử nào.

8. Viết chương trình cho phép nhập không giới hạn số (mỗi lần nhập 1 số) cho đến khi nhập số 0. Sau đó in ra tổng giá trị các số đã nhập.

9. Viết chương trình nhập vào mã biển số xe các tỉnh thành Việt Nam. Sau đó in ra tên của tỉnh thành tương ứng với mã. Yêu cầu dùng lệnh switch.

Tham khảo mã vùng tại đây:

<https://tinhte.vn/threads/danh-sach-bien-so-xe-cac-tinh-thanh-trong-ca-nuoc.2341661/> (sinh viên mở link sang một tab mới)

10. Viết lại tất cả các bài tập trên thành dạng chương trình sử dụng hàm (hay còn gọi là phương thức static).

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

N1. File nén cả project gồm nhiều bài tập nhỏ.

N2. File readme.txt mô tả phiên bản JDK được sử dụng để compile các bài tập

## NƠI NỘP BÀI

Nộp theo hướng dẫn trên LMS

## THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)

Đầu ra (Outcome)	Tiêu chí (Criteria)	Mô tả (Description)
---------------------	------------------------	------------------------

PRO192x_o3	Cài đặt được JDK	Phiên bản JDK được mô tả trong file readme.txt
PRO192x_o4	Cài đặt được IDE của Java	Các bài được tổ chức thành project gồm nhiều file chương trình nhỏ
PRO192x_o5	Sử dụng được các từ khóa cơ bản.	Chương trình 1-9
PRO192x_o6	Sử dụng được Syntax cơ bản	
PRO192x_o7	Xây dựng được method	Chương trình 10
Tổng điểm		$(\text{Tổng điểm}/6) * 10$

### Nguyên tắc cho điểm:

- Mỗi tiêu chí đánh giá gồm ba mức mức độ **Không đạt yêu cầu (0 điểm)**, **Đạt yêu cầu (1 điểm)**, **Vượt yêu cầu (1.1 hoặc 1.2 điểm)** (Vượt yêu cầu là outcome mà sinh viên làm được có tính sáng tạo, tỉ mỉ mà mentor chấm cho rằng vượt yêu cầu của đề bài).
- Với outcome bị điểm 0 thì coi là không đạt outcome. Mentor chấm bài tiếp tục hướng dẫn học viên làm Assignment hoặc giao bài tập để học viên đạt yêu cầu outcome chưa đạt.
- Học viên phải đạt yêu cầu tất cả các outcome thì mới được tham gia thi kết thúc khóa học.
- Điểm cuối cùng của Assignment là tổng điểm của các outcome nộp bài lần 1 cộng với 50% điểm của các outcome mentor hỗ trợ hoàn thành (**Tổng điểm outcome lần 1 + 50% \*(Tổng điểm outcome mentor hướng dẫn hoàn thành)**).

-----  
 ----

### Nội quy làm bài tập:

**Gian lận** là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm

chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra.

**Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.**