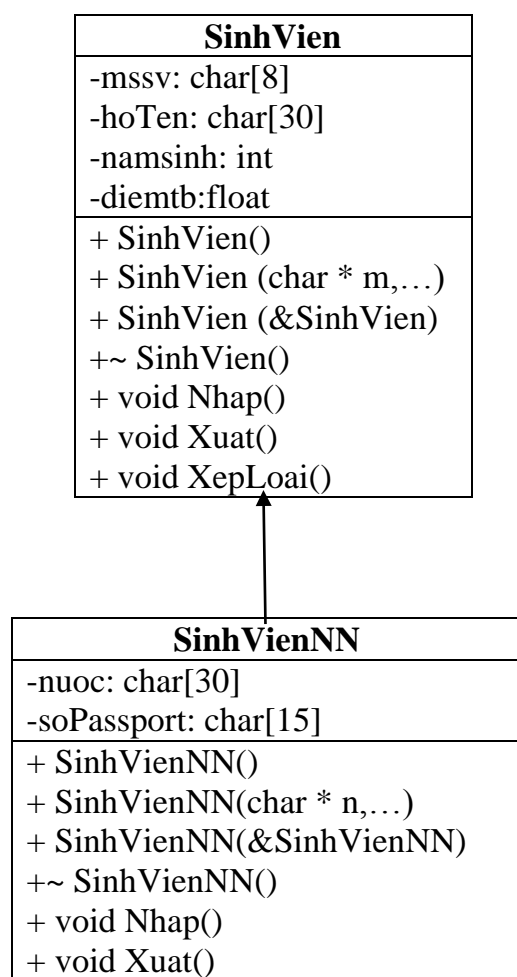


KỸ THUẬT THỪA KẾ VÀ TÍNH ĐA HÌNH

Nội dung:

- Đơn thừa kế
- Tính đa hình

Bài 5.1: Cho sơ đồ lớp dưới đây, hãy viết chương trình cài đặt các lớp theo sơ đồ và sử dụng các lớp để thực hiện các yêu cầu:

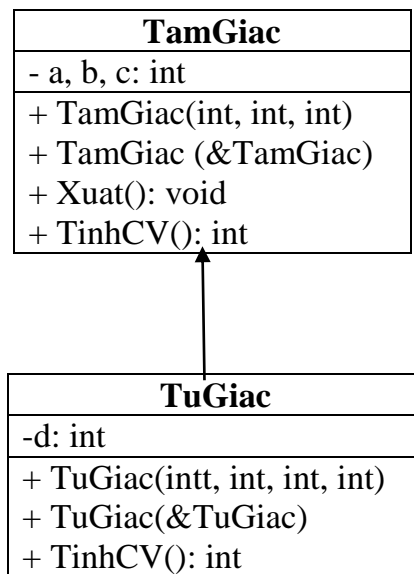


- Nhap(): nhập giá trị cho các thuộc tính
- Xuat(): xuất giá trị các thuộc tính và xếp loại ra màn hình.
- XepLoai(): dựa vào điểm trung bình
 - diemtb < 5: Kém
 - 5 ≤ diemtb < 7: trung bình
 - 7 ≤ diemtb < 8: khá
 - 8 ≤ diemtb < 9: giỏi
 - 9 ≤ diemtb ≤ 10: xuất sắc

Viết chương trình chính thực hiện yêu cầu:

- Nhập 1 sinh viên nước ngoài (SinhVienNN)
- In ra màn hình thông tin về sinh viên vừa nhập.

Bài 5.2: Cho sơ đồ lớp dưới đây, hãy viết chương trình cài đặt các lớp theo sơ đồ và sử dụng các lớp để thực hiện các yêu cầu:



- TamGiac.Xuat(): xuất giá trị TinhCV() ra màn hình.
- TamGiac.TinhCV(): tính chu vi tam giác
- TuGiac.TinhCV(): tính chu vi tứ giác.

Viết chương trình chính thực hiện yêu cầu:

- Nhập 1 tứ giác.
- In ra màn hình chu vi của tứ giác vừa nhập.

Bài 5.3: Xây dựng các lớp:

- Mặt hàng gồm có các thuộc tính: Mã số, tên hàng, số lượng, đơn giá; các phương thức: Nhập thông tin mặt hàng, xuất thông tin, tính doanh thu (số lượng*đơn giá).
- Mặt hàng nhập khẩu kế thừa từ mặt hàng có thêm các thuộc tính: thuế nhập khẩu (%), ngày nhập khẩu (dd/mm/yyyy); các phương thức: nhập thông tin mặt hàng nhập khẩu, tính doanh thu (số lượng*đơn giá + thuế nhập khẩu)
- Mặt hàng xuất khẩu kế thừa từ mặt hàng có thêm các thuộc tính: thuế xuất khẩu (%), nước xuất đến; các phương thức: nhập thông tin mặt hàng xuất khẩu, tính doanh thu (số lượng*đơn giá - thuế xuất khẩu)

Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập danh sách n mặt hàng ($0 < n \leq 30$);
- In ra danh sách mặt hàng gồm: tên hàng, số lượng, đơn giá, thành tiền (tính doanh thu);
- Tìm và in ra màn hình mặt hàng có doanh thu lớn nhất.