

MÃ ĐỀ:

HƯỚNG DẪN CHUNG:

Tiếp nối bài kiểm tra số 1, X là lớp đối tượng đã được xác định.

X là:

Câu 1 (CDR L2) (4đ)

Xây dựng giao tiếp (interface) **XManager** với các chức năng sau:

- **public boolean addX(X x)** ; - thêm một sản phẩm X vào kho
- **public boolean editX(X x)** ; - sửa sản phẩm trong kho
- **public boolean delX(X x)** - xóa sản phẩm trong kho
- **public List<X> searchX(String name)** ; - tìm kiếm theo tên sản phẩm, giá sản phẩm, và theo thuộc tính được đề xuất riêng.
- **public List<X> sortedX(double price)** ; - sắp xếp theo giá của X , tăng dần hoặc giảm dần.

Yêu cầu:

- Cài đặt cụ thể các chức năng cho **XManager**, và chạy thử nghiệm.
- Kho lưu trữ là tập tin có quy cách đặt tên là **X.bin**, tất cả chỉ sử dụng 1 tập tin.

Câu 2 (CDR L3) (6đ)

Sử dụng **Swing**, hãy thiết kế giao diện (GUI) để thực hiện các chức năng ở câu 1.

Yêu cầu:

- Sử dụng các **Component** hợp lý để trình bày dữ liệu của đối tượng X (0,5đ)
- Trình bày danh sách sản phẩm X (0,5đ)
- Thực hiện **5 chức năng** câu 1 (mỗi chức năng 1 đ)

Chú ý:

Sinh viên được sử dụng tài liệu.

Họ và tên: _____