

# Object Oriented Programming

*Hoàng-Nguyên Vũ*

## 1. Mô tả:

- **Lập trình hướng đối tượng (OOP)** là một phương pháp lập trình tập trung vào việc tạo ra các "đối tượng", là những đơn vị cơ bản đại diện cho các thực thể trong thế giới thực. Mỗi đối tượng có các thuộc tính (data) và phương thức (hành vi) riêng. OOP mang lại nhiều lợi ích cho việc lập trình, bao gồm:
  - + Tái sử dụng mã: OOP cho phép bạn viết mã có thể được sử dụng lại nhiều lần cho các mục đích khác nhau. Điều này giúp tiết kiệm thời gian và công sức, đồng thời giúp mã dễ dàng bảo trì hơn.
  - + Tính linh hoạt: OOP giúp bạn dễ dàng thay đổi và mở rộng mã của mình. Khi bạn cần thêm tính năng mới, bạn chỉ cần tạo ra các đối tượng mới hoặc sửa đổi các đối tượng hiện có.
  - + Tính bảo trì: OOP giúp mã của bạn dễ đọc và dễ hiểu hơn. Điều này giúp bạn dễ dàng tìm và sửa lỗi, đồng thời giúp những người khác dễ dàng hiểu mã của bạn.

2. **Bài tập:** Tạo lớp Person có thuộc tính là name, phone và lớp Employee kế thừa từ lớp Person có các thuộc tính riêng như: annual\_salary, year\_of\_starting\_work. Hãy class mới có tên StackEmployee gồm các phương thức sau:

- + **initialization** method nhận một input "capacity": dùng để khởi tạo stack với capacity là số lượng element mà stack có thể chứa
- + **.is\_empty()** kiểm tra stack có đang rỗng
- + **.is\_full()** kiểm tra stack đã full chưa
- + **.pop()** loại bỏ top element và trả về giá trị đó
- + **.push(obj)** add thêm object vào trong stack
- + **.top()** lấy giá trị top element hiện tại của stack, nhưng không loại bỏ giá trị đó

Hãy thực hiện kiểm tra với StackEmployee với capacity là 5, và vẽ biểu đồ UML Class diagram.

```
1 class Person:
2     # Your code here
3
4 class Employee:
5     # Your code here
6
7 class StackEmployee:
8     # Your code here
```