**Thiết kế lớp Account** với các thuộc tính accontID (int), accountName (String), accountBalance (long).

1. Viết các setter, getter cho tất cả các thuộc tính
2. Viết thêm 1 constructor với 3 giá trị cho phép khởi tạo.
3. Viết phương thức nhập thông tin 1 Account từ bàn phím, pt này trả về đối tượng Account vừa nhập.
4. Viết phương thức xuất tên và số tiền hiện có của 1 Account ra màn hình.
5. Viết phương thức rút tiền từ 1 Account, phương thức này nhận 2 tham số là: 1 đối tượng Account và số tiền cần rút. Phương thức in ra màn hình “*rút thành công, số tiền còn lại là:* ***<balance>****”* nếu số tiền rút vượt quá, PT không cho phép rút và in ra *“rút không thành công, số tiền vượt quá”.*
6. Viết phương thức chuyển từ 2 Account: từ account A sang account B: <public int tranferAtoB(Account A, Account B, long soTien)>, phương thức trả về 1 nếu chuyển thành công, ngược lại trả về 0. (sinh viên tự xem xét các điều kiện chuyển tiền, như dời thực).
7. Viết phương thức tìm kiếm account theo ID chứa trong 1 mảng các account. PT nhận 2 tham số: 1 mảng chứa các đối tượng Account và 1 số int dùng tìm kiếm. Phương thức trả về Account tìm được, tìm không được trả về null.
8. **Trong hàm main, thực thi các yêu cầu sau:**
9. Khai báo 1 mảng chứa các Account có chiều dài N nhập từ bàn phím.
10. Tạo 2 đối tượng Account : acc1, acc2
11. Sử dụng phương thức ở câu 3 (phần I) : viết đoạn mã cho phép nhập các account vào mảng.
12. Thiết kế menu như sau (màn hình DOS):
    1. Nhập thông tin
    2. Xuất thông tin
    3. Tìm kiếm
    4. Rút tiền
    5. Chuyển tiền
    6. Thoát