

## BÀI 4. PHIẾU BÀI TẬP 1

Tạo Project Console và đặt tên project theo quy tắc: HoTen\_masv\_proj51 (ví dụ LeThiHoa\_201987486\_proj41) và làm các bài tập sau:

### Bài tập 1:

Xây dựng lớp **Person** có các thuộc tính:

- string id (định danh)
- string name (tên)
- int age (tuổi)
- string email (thư điện tử)
- string address (địa chỉ)

Viết các phương thức thiết lập và lấy ra các giá trị cho các thuộc tính trên.

Viết phương thức void CheckAge() :

- Nếu age đủ  $\geq 18$  tuổi thì hiển thị “Bạn đủ tuổi bầu cử”
- Nếu không thì hiển thị “Bạn còn nhỏ”

Viết phương thức Input() để nhập vào các thông tin cho Person.

Viết phương thức Output() để hiển thị các thông tin của Person ra màn hình.

Viết mã trong phương thức Main ở lớp Program và gọi các phương thức đã viết để kiểm tra sự hoạt động chúng.

### Bài tập 2:

Xây dựng lớp **Circle** (hình tròn) có thuộc tính là radius (bán kính).

- Viết phương thức thiết lập và lấy ra giá trị cho thuộc tính radius.
- Viết phương thức khởi tạo không tham số.
- Viết phương thức khởi tạo một tham số.
- Viết phương thức tính diện tích Area() cho hình tròn.
- Viết phương thức tính chu vi Perimeter() cho hình tròn.

Viết mã trong phương thức Main ở lớp Program để kiểm tra sự hoạt động của lớp Circle và gọi đủ các phương thức đã viết.

### Bài tập 3:

Xây dựng lớp **Student** có các thuộc tính:

- string id (mã sinh viên)
- string name (họ tên)

- int mark (điểm)
- int scholarship (học bổng)

Viết các phương thức thiết lập và lấy ra các giá trị cho các thuộc tính id, name, mark.

Thiết lập giá trị cho scholarship như sau:

- Nếu mark >8 thì scholarship được nhận là 500
  - Nếu mark >=7 và mark <= 8 thì scholarship được nhận là 300
  - Còn lại scholarship = 0
- 
- Viết phương thức khởi tạo không tham số.
  - Viết phương thức khởi tạo một tham số là id.
  - Viết phương thức khởi tạo có tất cả các tham số.

Viết mã trong phương thức Main ở lớp Program để kiểm tra sự hoạt động của lớp Student và gọi đủ các phương thức đã viết.