

GIẢI THUẬT: QUẢN LÝ SINH VIÊN - VERSION 1 - 1 LỚP ĐỐI TƯỢNG

- Bước 1: Xác định lớp đối tượng
- Bước 2: Vẽ sơ đồ lớp UML
- Bước 3: Liệt kê tất cả các thuộc tính của đối tượng
- Bước 4: Liệt kê các phương thức đã thấy trước
- Bước 5: Xây dựng lớp đối tượng
- Bước 6: Xây dựng các phương thức get, set cho từng thuộc tính
- Bước 7: Xây dựng các phương thức khởi tạo
- Bước 8: Xây dựng phương thức nhập, xuất
- Bước 9: Xây dựng phương thức xử lý nghiệp vụ tính điểm trung bình (tạo thêm thuộc tính điểm trung bình để lưu trữ)
- Bước 10: Xây dựng phương thức xử lý nghiệp vụ xếp loại (tạo thêm thuộc tính xếp loại để lưu trữ)
- Bước 11: Vào lớp xử lý chính hoặc nơi cần xử lý, tạo ra đối tượng
- Bước 12: Gọi các phương thức xử lý theo yêu cầu bài toán