ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



BÁO CÁO THỰC HÀNH IT3103-744529-2024.1

BÀI THỰC HÀNH 2

Họ và tên sinh viên: Đoàn Thanh Tùng

MSSV: 20225946

Lớp: Việt Nhật 02 – K67

GVHD: Lê Thị Hoa

HTGD: Bùi Trọng Dũng

Hà Nội 10/2024

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Table of Contents

Table of Figures	1
1. Bài toán đặt ra	2
2. Yêu cầu hệ thống	2
2.1. Đối với Customer:	2
2.2. Đối với Store Manager:	2
3. Use Case Diagram	3
4. Class Diagram	4
5. Source Code	5
5.1. Aims Class	5
5.2. DigitalVideoDisc Class	6
5.3. Cart Class	
6. Kết quả demo	
7. Reading Assignment	
8. Answer the question	
Table of Figures	
Figure 1: Use Case Diagram	3
Figure 2: Class Diagram	
Figure 3: Aims Class	
Figure 4: DigitalVideoDisc Class 1	
Figure 5: DigitalVideoDisc Class 2	
Figure 6: Cart Class 1	
Figure 7: Cart Class 2	
Figure 8: Code Demo	
Figure 9: Result	
Figure 10: Getter and Setter Methods	12

1. Bài toán đặt ra

2. Yêu cầu hệ thống

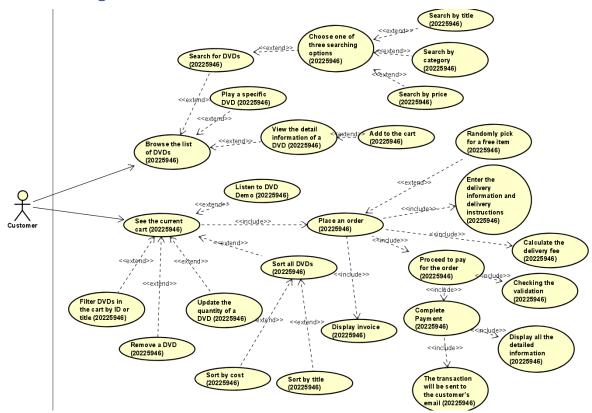
2.1. Đối với Customer:

- Duyệt danh sách các DVD có sẵn trong cửa hàng.
- Tìm kiếm DVDs theo tiêu đề, thể loại và giá cả.
- Xem thông tin chi tiết của DVD để quyết định thêm vào giỏ hàng.
- Xem giỏ hàng.
- Xem bản demo của DVDs.
- Đặt DVD.
- Sắp xếp DVDs theo tiêu đề hoặc giá cả.
- Điều chỉnh số lượng DVDs muốn mua.
- Bỏ DVDs ra khỏi giỏ hàng.
- Đặt hàng

2.2. Đối với Store Manager:

- Đăng nhập.
- Xem danh sách các đơn hàng đang chờ xử lí.
- Xem chi tiết các đơn đặt DVDs rồi có thể chọn chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng
- Thêm DVDs mới vào cửa hàng.
- Bỏ DVDs ra khỏi cửa hàng.

3. Use Case Diagram



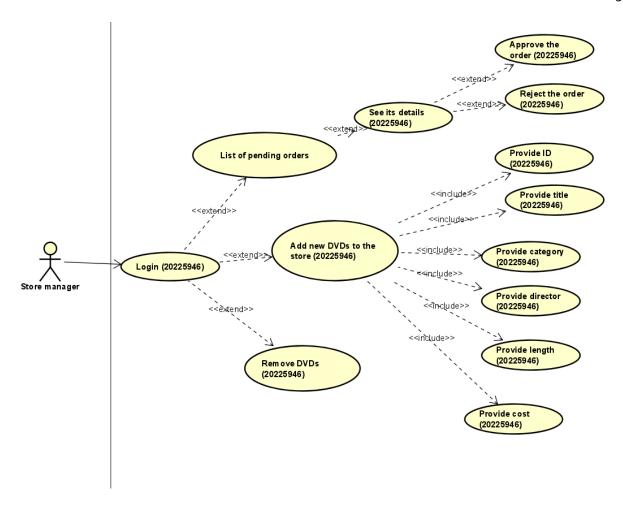


Figure 1: Use Case Diagram

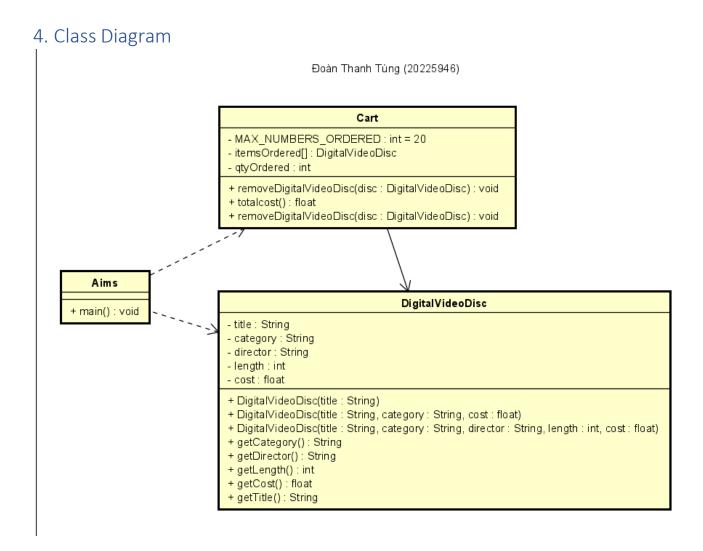


Figure 2: Class Diagram

5. Source Code

5.1. Aims Class

Figure 3: Aims Class

5.2. DigitalVideoDisc Class

```
1 package lab2;
2
3 // Doan Thanh Tung - 20225946
4 public class DigitalVideoDisc {
5    private String title;
6    private String director;
8    private String director;
9    private Intellength;
10
10* public DigitalVideoDisc(String title) {
12         super();
13         this.title = title;
14    }
15
16* public DigitalVideoDisc(String title, String category, float cost) {
17         super();
18         this.title = title;
19         this.category = category;
20         this.category = category;
21    }
22
23* public DigitalVideoDisc(String title, String category, String director, float cost) {
24         super();
25         this.category = category;
26         this.category = category;
27         this.director = director;
28         this.cost = cost;
29    }
```

Figure 4: DigitalVideoDisc Class 1

```
public DigitalVideoDisc(String title, String category, String director, int length, float cost) {
    super();
    this.title = title;
    this.category = category;
    this.director = director;
    this.length = length;
    this.cost = cost;
}

public String getCategory() {
    return category;
}

public String getDirector() {
    return director;
}

public int getLength() {
    return length;
}

public float getCost() {
    return cost;
}

public String getTitle() {
    return title;
}
```

Figure 5: DigitalVideoDisc Class 2

5.3. Cart Class

Figure 6: Cart Class 1

Figure 7: Cart Class 2

6. Kết quả demo

Thêm 4 phim vào giỏ hàng.

Xóa dvd2

Xóa dvd2 lần nữa để kiểm tra thông báo lỗi

In ra giá tiền tổng

Figure 8: Code Demo

Kết quả:

Doraemon the movie is sucessfully added Spiderman no way home is sucessfully added Naruto is sucessfully added Diary of a Wimpy Kid is sucessfully added Spiderman no way home is sucessfully removed there is no DVD like that in your cart! Total cost is: 87.30

Figure 9: Result

7. Reading Assignment

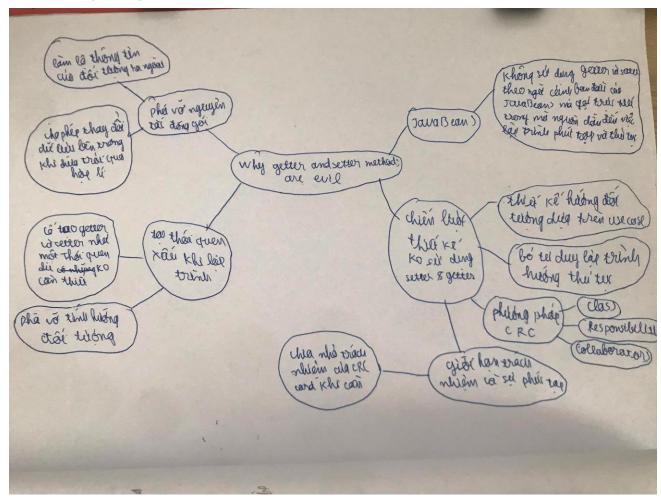


Figure 10: Getter and Setter Methods

8. Answer the question

Why getter and setter methods are evi

- Phá vỡ nguyên tắc đóng gói:
 - + Làm lộ thông tin của đối tượng ra ngoài.
 - + Cho phép thay đổi dữ liệu bên trong khi chưa trải qua xử lí hợp lí.
- Tạo thói quen xấu khi lập trình:
 - + Cố tạo getter và setter như một thói quen xấu khiến cho thông tin vẫn bị truy cập và làm phức tạp thêm vấn đề.
 - + Phá vỡ tính hướng đối tượng.
- Không đúng với mục đích ban đầu khi sử dụng getter và setter trong javaBeans,

gọi trực tiếp trong mã nguồn dẫn đến quá trình lập trình phức tạp và thủ tục.

- Có các giải pháp, chiến lược thiết kế khác không phụ thuộc vào setter và getter:
 - + Thiết kế hướng đối tượng dựa trên use case.
 - + Bỏ tư duy lập trình hướng thủ tục.
 - + Phương pháp CRC gồm class, responsibilities, collaborators.
 - + Giới hạn trách nhiệm và sự phức tạp bằng việc chia nhỏ trách nhiệm của CRC card khi cần.