

Tạo ứng dụng Quản Lý Xe cho thuê của một công ty A.

Yêu cầu:

B1. Nhập vào tất cả xe của công ty A để cho thuê.

B2. Nhập vào xe cần thuê, nếu có xe cần thuê thì nhập thông tin nhân viên cho thuê và khách hàng.

B3. Tính số tiền phải trả để thuê xe

Hướng dẫn

Xây dựng ứng dụng C# Console gồm các lớp sau:

1. Lớp Xe:

- Bao gồm các trường: Biển số (string), Tên xe (string), Trọng tải (int), Ngày đăng kiểm (DateTime), Tiêu chuẩn bằng (int)
- Phương thức Nhập() void, và Xuất() void cho phép ghi đè

2. Lớp Xe Du Lịch: Thừa kế từ lớp Xe

- Bao gồm các trường của lớp xe, bổ sung thêm trường Số chỗ ngồi (int)
- Bao gồm phương thức của lớp Xe. Bổ sung vào phương thức Nhập() và Xuất() số chỗ ngồi

3. Lớp Xe Chở Hàng: Thừa kế từ lớp Xe

- Bao gồm các trường của lớp Xe, bổ sung thêm trường Số tấn(double)
- Bao gồm phương thức của lớp Xe. Bổ sung vào phương thức Nhập() và Xuất() số chỗ ngồi

4. Lớp Quản Lý Xe:

- Bao gồm thư viện: List (Dictionary<string, Xe>)

Hướng dẫn : `Dictionary<string, XE> List;`

- Phương thức Nhập() void: với yêu cầu. Nhập vào (H) xe chở hàng, (D) xe du lịch
 - Nếu là xe chở hàng thì gọi phương thức nhập cho xe chở hàng và thêm vào List<Biển số, Xe chở hàng>
 - Nếu là xe du lịch thì gọi phương thức nhập cho xe du lịch và thêm vào List<Biển số, Xe du lịch>
- Phương thức Tìm (Biển số): Xuất ra tìm thấy xe theo biển số hoặc không tìm thấy. Xuất ra thông tin xe nếu tìm thấy

Hướng dẫn `public XE Tim(String bienso)`

```
{  
  
    // kiểm tra bien so xe co chua hay khong  
    if (this.LIST.ContainsKey(bienso))  
        return this.List[bienso];  
    else return null;  
}
```

d. Phương thức Xóa (Biển số): Xóa Xe theo biển số trong List

Hướng dẫn: `public void Xoa(string bienso)`

```
{  
  
    this.List.Remove(bienso);  
  
}
```

e. Phương thức Xuất() void

5. Lớp trừu tượng Người

a. Bao gồm các trường: Số chứng minh (long), Họ tên (string), Địa chỉ (string), Điện thoại(string)

b. Phương thức trường tượng Nhập() void, và trường tượng Xuất() void.

6. Lớp Nhân Viên: thừa kế từ lớp trừu tượng Người

a. Bao gồm các trường của lớp Người, bổ sung thêm trường Mã nhân viên (string) và Ngày vào cơ quan (DateTime)

b. Phương thức Nhập() và Xuất();

7. Lớp Khách Hàng: thừa kế từ lớp trừu tượng Người

a. Bao gồm các trường của lớp Người, bổ sung thêm trường Mã khách hàng (string) và Hạng bằng lái (DateTime)

b. Phương thức Nhập() và Xuất();

8. Lớp Hợp Đồng Cho Thuê:

a. Bao gồm các trường Số hợp đồng (string), Xe (Xe), Nhân viên (Người), Khách Hàng (Người), Số ngày thuê (int), Đơn giá (double), Ngày thuê (DateTime) **Đối tượng List (QUANLYXE)**

b. Phương thức Thành tiền() = đơn giá nhân số ngày thuê; (Nếu là xe chở hàng thì đơn giá = 500K, Nếu là xe du lịch thì nếu <=5 chỗ thì là 500K, <=7 chỗ thì là 700K, còn lại thì 1 triệu.

c. Phương thức Nhập(): yêu cầu gọi phương thức nhập của lớp Quản lý xe. Nhập thông tin về biển số xe cần thuê, nếu có xe cần thuê thì nhập tiếp Nhân viên và Khách hàng.

Phương thức Xuất(): in ra Xe thuê, số tiền cần phải trả và Nhân viên, Khách hàng

9. Lớp Sổ Hợp Đồng (tương tự lớp Quản lý xe đây là lớp Quản lý sổ hợp đồng)

a. Bao gồm thư viện: Sổ cái (Dictionary<string, HOPDONGCHOTHUE>)

b. Phương thức Lưu() void: với yêu cầu.

i. Nhập vào hợp đồng cho thuê và lưu vào sổ cái (Dictionary<Sohopdong, HOPDONGCHOTHUE>)

c. Phương thức Tìm (Sohopdong): Xuất ra thông tin về hợp đồng nếu tìm thấy.

d. Phương thức Xóa (Sohopdong) Xóa HOPDONGTHUE XE theo Sohopedong trong Sổ cái