BÀI THỰC HÀNH SỐ 4

---------o0o--------

**KIẾN THỨC LIÊN QUAN:**

* Định nghĩa các đối tượng
* Xây dựng các phương thức
* Khai báo và sử dụng đối tượng

**BÀI 1:** Tạo class có tên SOHOC gồm các thuộc tính và phương thức sau:

* Thuộc tính: number1, number2
* Phương thức:

+ Phương thức khởi tạo \_\_inti()\_\_

+ inputInfo(): dùng để nhập 2 số number1, number2

+ printInfo(): dùng để in nhập 2 số number1, number2

+addition(): dùng để cộng 2 số number1, number2

+substract(): trừ number1, number2

+multi(): nhân number1 và number2

+division(): chia number1 và number2

**BÀI 2:** Viết class NHANVIEN gồm các thuộc tính và phương thức sau:

* Thuộc tính: tên, tuổi, địa chỉ, tiền lương, tổng số giờ làm
* Phương thức:

+Phương thức tạo

+ inputInfo(): nhập các thông tin từ bàn phím

+ printInfo(): in các thông tin của nhân viên

+ tinhthuong(): tính toán và trả về số tiền thưởng của nhân viên theo công thức sau:

- Nếu tổng số giờ làm nhân viên >200 thì thưởng = lương \*20%

- Nếu tổng số giờ làm nhân viên < 200 và >100 thì thưởng = lương \*10%

- Nếu tổng giờ làm <100 thì không thưởng

**BÀI 3:** Tạo 1 lớp Student , lưu trữ các thông tin của sinh viên:

- Mã sinh viên chứa 8 ký tự

- Điểm trung bình: 0.0 -10.0

- Tuổi: phải lớn hơn hoặc bằng 18

- Lớp: bắt đầu là “ A” hoặc “C”

a. Phương thức khởi tạo

b. Phương thức Info() : nhập thông tin Student từ bàn phím

c. Phương thức ShowInfo(): Hiện thị tất cả các thông tin Student

d. Phương thức SortInfo(): Sắp xếp sinh viên theo điểm trung bình tăng dần

e. Phương thức SearchInfo(): nhập masv để tìm thông tin sinh viên đó

f. Phương thức MaxInfo(): nhập tên lớp từ bàn phím, để in ra thông tin sinh viên có điểm cao nhất

**BÀI 4:**

(Giảng viên cho thêm)