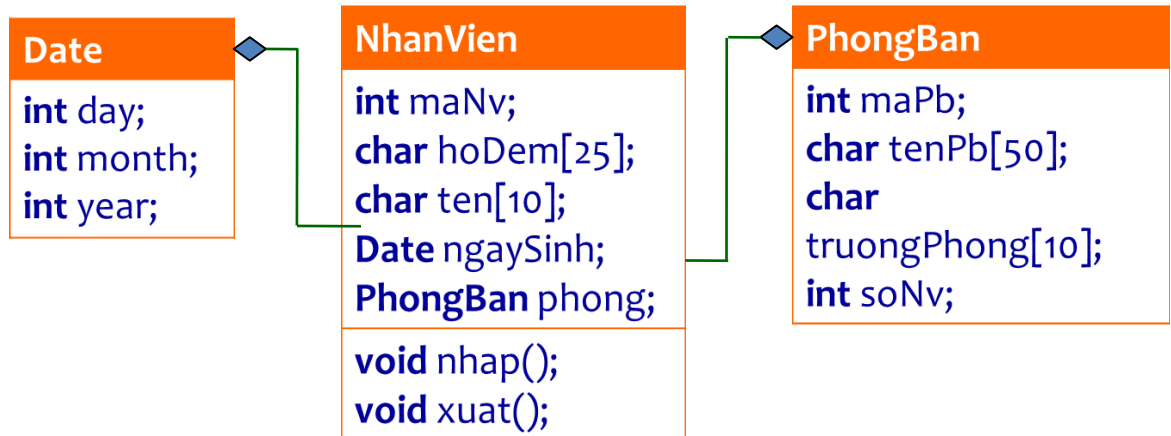


BÀI THỰC HÀNH SỐ 5: HÀM BẠN, LỚP BẠN HÀM TẠO, HÀM HỦY

4.1. Cài đặt chương trình theo sơ đồ lớp sau:



Cài đặt các yêu cầu chức năng:

- Nhập danh sách n nhân viên.
- Hiện thị những nhân viên phòng tài chính ra màn hình.
- Sắp xếp danh sách theo chiều tăng dần của tên nhân viên, hiện thị danh sách ra màn hình.
- Nhập một nhân viên mới và số nguyên dương k, chèn nhân viên mới vào vị trí k trong danh sách.
- Xóa nhân viên có mã 123.

4.2. CONSTRUCTOR METHODS

Cài đặt lớp phương trình bậc 2 với các thuộc tính a, b, c và các phương thức:

- **NHAP**: nhập vào a, b, c của một phương trình bậc 2.
- **XUAT**: in ra phương trình bậc 2 dưới dạng: $ax^2+bx+c=0$.
- **GIAI**: giải phương trình bậc 2.
- **Hàm tạo không đối** khởi gán các giá trị của a, b, c bằng 0.
- **Hàm tạo có đối** khởi gán các giá trị bất kỳ cho a, b, c.

Viết hàm **main** khai báo một phương trình bậc hai P và khởi tạo các giá trị ban đầu cho P. In phương trình P sau khi khởi tạo ra màn hình và giải P. Nhập vào một phương trình bậc hai Q. In phương trình Q ra màn hình và giải Q.

4.3. CONSTRUCTOR/DESTRUCTOR METHODS

Cài đặt lớp ARRAY theo sơ đồ ở bên với:

- **Phương thức khởi tạo không đối:** khởi gán giá trị n =0.
- **Phương thức khởi tạo có đối:** khởi gán giá trị bất kỳ cho n; cấp phát bộ nhớ cho mảng; gán các giá trị cho các phần tử của mảng bằng 0.
- **Phương thức hủy:** đặt lại n=0 và giải phóng bộ nhớ của mảng.
- **Phương thức NHAP:** nhập các giá trị cho mảng.
- **Phương thức XUAT:** in mảng ra màn hình.

ARRAY
<pre>int *VALUE int n</pre>
<pre>ARRAY () ARRAY (...) ~ARRAY () void NHAP () void XUAT ()</pre>

Cài đặt hàm **main** khai báo một mảng a, khởi tạo giá trị cho a và in các giá trị khởi tạo ra màn hình. Nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. In các phần tử của a ra màn hình; giải phóng bộ nhớ đã cấp phát cho a.