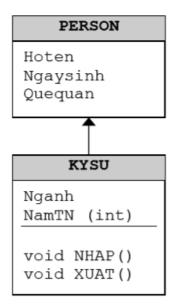
6.1. PERSON

Xây dựng lớp PERSON gồm các thông tin: Họ và tên, Ngày sinh, Quê quán. Sau đó, xây dựng lớp dẫn xuất KYSU ngoài các thông tin của lớp Person, lớp KYSU còn có các thông tin về: Ngành học, Năm tốt nghiệp (int) và các phương thức:

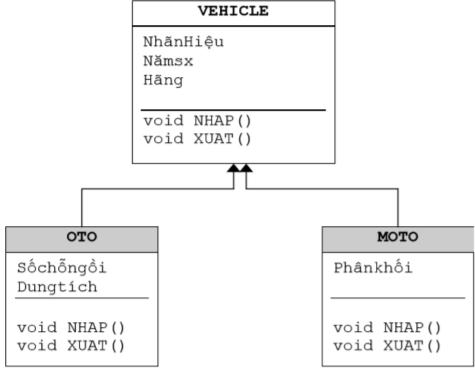
- Phương thức nhập: nhập các thông tin của kỹ sư.
- Phương thức xuất: xuất các thông tin lên màn hình.

Xây dựng chương trình chính nhập vào một danh sách n kỹ sư. In danh sách của các kỹ sư lên màn hình và thông tin của các kỹ sư tốt nghiệp gần đây nhất (năm tốt nghiệp lớn nhất).



6.2. VEHICLE

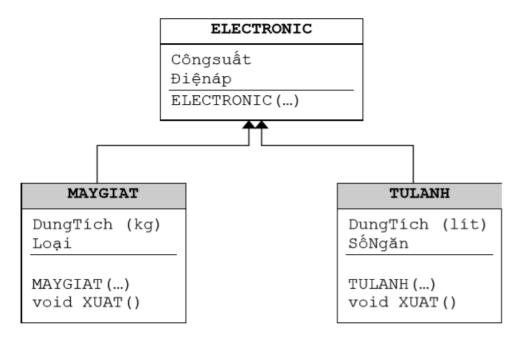
Xây dựng các lớp theo sơ đồ sau:



Viết hàm **main** nhập vào một xe oto và một xe moto. In thông tin của 2 xe ra màn hình.

6.3. CONSTRUCTOR/DESCONSTRUCTOR INHERITANCE

Cài đặt các lớp theo sơ đồ sau:



Viết hàm **main** khai báo 1 máy giặt a và một tử lạnh b đồng thời khởi gán các giá trị bất kỳ cho các thuộc tính của a, b. In thông tin đã khởi gán của hai thiết bị ra màn hình.

6.4. Một cửa hàng bán thực phẩm khô gồm hai loại: đóng hộp và không đóng hộp. Để quản lý, người ta xây dựng lớp **THUCPHAM** gồm các thông tin: Tên thực phẩm, giá cả. Từ đó dẫn xuất ra hai lớp **TPHOP** (thực phẩm hộp) có thêm thông tin: số hộp và lớp **TPKHOP** (thực phẩm không hộp) có thêm thông tin là khối lượng. Cài đặt ba lớp trên với các phương thức nhập, xuất dữ liệu. Viết chương trình thực hiện nhập và xuất hai thực phẩm thuộc hai lớp **TPHOP** và **THKHOP**.

6.5. Cài đặt chương trình thực hiện các yêu cầu:

Cài đặt lớp SanPham (sản phẩm) gồm các thuộc tính: Mã sản phẩm, tên sản phẩm, ngày sản xuất, trọng lượng, màu sắc và các phương thức cần thiết.

Cài đặt lớp HangDienTu (hàng điện tử) kế thừa lớp sản phẩm và có thêm các thuộc tính: Công suất, Dòng điện sử dụng (1 hay 2 chiều) và các phương thức:

- nhap(): nhập các thông tin của hàng điện tử.
- xuat(): xuất các thông tin lên màn hình.

Cài đặt các chức năng:

- Nhập vào một danh sách n hàng điện tử.
- In danh sách của các hàng điện tử lên màn hình.
- In ra màn hình các Mặt hàng có trọng lượng thấp nhất.