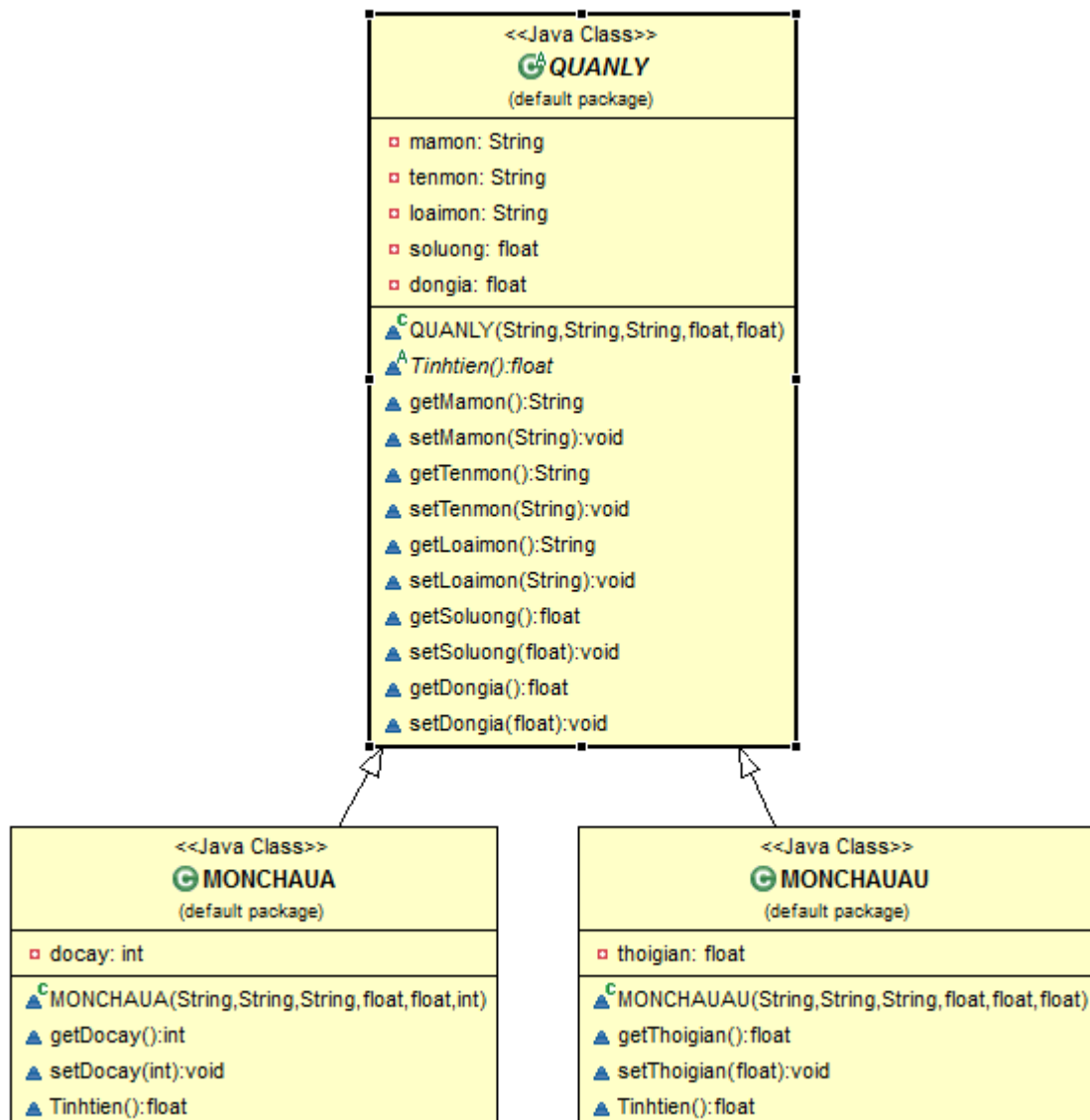


# QUẢN LÝ MÓN ĂN

**Xây dựng các lớp để quản lý NHÀ HÀNG sau:**

- Quản lý món ăn là một lớp trừu tượng gồm các thuộc tính sau:
  - o Mã món ăn, tên món, loại món cùng kiểu chuỗi
  - o Số lượng và đơn giá cùng kiểu dữ liệu float
  - o Một phương thức trừu tượng tính tiền riêng
- Lớp **Món Ăn Châu Á** dẫn xuất từ lớp Món Ăn gồm:
  - o Thuộc tính: độ cay kiểu số nguyên.
  - o Phương thức tính tiền = Số lượng \* đơn giá + Độ cay \*0.9
    - Nếu số lượng đặt >10 thì giảm 10%
    - Nếu số lượng đặt >20 thì giảm 20%.
- Lớp **Món ăn châu Âu** dẫn xuất từ lớp Món ăn gồm:
  - o Thuộc tính: thời gian chế biến (float).
  - o Phương thức tính tiền =(Số lượng \* đơn giá) + thời gian \* 5000
    - Nếu thời gian >3h thì tăng giá lên 30%

Mô tả trong Mô Hình UML sau



## Xây dựng lớp giao diện

**QUẢN LÝ MÓN ĂN**

Mã món:        Châu Á       Châu Âu

Tên món:       Độ cay:       Thời gian:

Loại món:

Số lượng:

Đơn giá:

| Mã món | Tên món      | Châu lục | Số lượng | Tính tiền |
|--------|--------------|----------|----------|-----------|
| MM01   | Pho          | Châu Á   | 20.0     | 54002.43  |
| MM02   | Banh Can     | Châu Âu  | 30.0     | 286000.0  |
| MM03   | Banh Bot Loc | Châu Á   | 18.0     | 48606.48  |

Tổng tiền:

Còn lại:

Click vào nút thêm là thêm món ăn vào Jtable Phù hợp theo công thức trên.

Thoát là thoát khỏi chương trình.

Tính tiền là tổng tiền món ăn Á + Âu.

Còn lại khi số lượng món á + âu cộng lại  $\geq 30$  món thì được giảm 10% tổng tiền.

Xây dựng chương trình trên.