1. Разработайте класс Rectangle, который будет представлять прямоугольник и содержать поля для ширины и высоты, поля должны быть приватными и получать свои значения из конструктора. Внутри класса должно быть 2 метода:

1й – рассчитывает площадь прямоугольника и выводит результат в консоль.

2й – рассчитывает периметр прямоугольника и выводит результат в консоль.

1. Создайте класс, который будет представлять клавиатуру и содержать поля:

1 – Тип клавиатуры (Механическая/Мембранная) этот тип необходимо реализовать через Enum (как мы делали в классе с типом коробки передач у автомобиля).

2 – Есть подсветка или нет.

3 – Кол-во клавиш у клавиатуры.

Все поля должны быть приватными и задаваться через конструктора класса.