**THỰC HÀNH BUỔI 3**

**THỰC HÀNH KẾ THỪA (SỬ DỤNG ABSTRACT CLASS)**

1. Viết một abstract class Hinh2D với hai hàm (phương thức) abstract để tính diện tích và chu vi của một hình bất kỳ.
2. Viết một class HinhVuong kế thừa từ lớp hình 2D và ghi đè (override) lại những phương thức của lớp cha. Lớp này có các biến thành viên và hàm thành viên tương ứng cho việc nhập và xuất dữ liệu biến thành viên.
3. Viết một class HinhThang kế thừa từ lớp hình 2D, lớp này có các biến thành viên và hàm thành viên tương ứng cho việc nhập và xuất dữ liệu biến thành viên. Lớp cũng ghi đè (override) các phương thức của lớp cha.
4. Viết một class chứa hàm main để thực thi thử nghiệm các hình vuông và hình thang, hiển thị các thông tin liên quan.

**THỰC HÀNH VỀ INTERFACE**

Viết một interface Chim với một phương thức: ChimBay() thể hiện khả năng bay của chim. Phương thức hiển thị ra màn hình “Chim có khả năng bay rất giỏi”; viết một interface DongVat() với phương thức: ThucAn() thể hiện nhóm thức ăn của động vật này. Phương thức hiển thị ra màn hình “Thức ăn của động vật rất đa dạng”;

Viết một class SocBay và kế thừa từ hai interface ở trên và hiển thị thông tin tương ứng. Biết rằng con sóc này có khả năng bay giống như chim và thức ăn của chúng chủ yếu là hạt dẻ.

Viết một class chứa hàm main() và hiển thị thông tin tương ứng trên trong class SocBay