Viết chương trình điều khiển hưởng di chuyển của xe Tank.

+ Tìm hiểu phương thức **paintComponent** trong Jpanel để vẽ.

+ Tìm hiểu phương thức Graphic và Graphic2D.

Thiết kế class Tank gồm thuộc tính: x, y, size, color, orientation (có thể thêm hoặc bớt một số thuộc tính khác cho phù hợp); Phương thức: move(); draw(Graphic2D g2d) để vẽ xe tăng.

Khi nhấn phím trái thì xe tăng sẽ di chuyển về trái và đồng thời nong của se tăng cũng sẽ hướng về bên trái, tương tự 3 hướng còn lại.

