Bài 1 viết hàm khai báo một gói chứa hai lớp hình vuông, lớp hình tròn. Viết khai báo lớp hình vuông, lớp hình tròn cùng các thuộc tính thích hợp, các phương thức gét/set thích hợp

package OOP;

public class Hinhtron {

public float bankinh;

public Hinhtron(float bankinh){

if (bankinh > 0)

{

this.bankinh = bankinh;

}

}

public float getBankinh(){

return this.bankinh;

}

public float setBankinh(){

if (bankinh > 0)

{

return this.bankinh;

}

}

}

package OOP;

public class Hinhvuong {

public float canh;

public Hinhvuong(float canh\_a){

if (canh > 0){

this.canh = canh\_a;

}

}

public float getcanh(){

return this.canh;

}

public float setcanh(){

return this.canh;

}

}

Bài 2 viết khai báo một lớp vecto gồm 3 thành phần với những phương thức cộng/ trừ vecto nhân với 1 hằng số, nhân vô hướng 2 vecto.

package OOP;

/\*\*

\*

\* @author hp

\*/

public class Vecto {

public float x;

public float y;

public float z;

public Vecto( float x, float y, float z){

this.x = x;

this.y = y;

this.z = z;

}

public Vecto Congvecto(Vecto v){

return new Vecto(this.x + v.x , this.y + v.y , this.z + v.z);

}

public Vecto Truvecto(Vecto v){

return new Vecto(this.x - v.x , this.y - v.y , this.z - v.z);

}

public void nhanhangso(float hangso){

float a = this.x \* hangso;

float b = this.y \* hangso;

float c = this.z \* hangso;

System.out.print("vecto sau khi nhan voi hang so la: ");

System.out.print("Vecto("+x+","+y+", "+z+")");

}

}

1. Viết code định nghĩa các lớp theo thiết kế như sau:

- Lớp Point2D định nghĩa đối tượng điểm trong mặt phẳng 2 chiều.

package LAB3;

/\*\*

\*

\* @author hp

\*/

public class Point2D {

private float x;

private float y;

public Point2D(){

this.x= 0.0f;

this.y= 0.0f;

}

public Point2D(float x, float y){

this.x = x;

this.y = y;

}

public float getX(){

return this.x;

}

public float getY(){

return this.y;

}

}

* Lớp Triangle định nghĩa một tam giác với chiều dài cạnh đáy và chiều cao.

package LAB3;

/\*\*

\*

\* @author hp

\*/

public class Triangle {

public float width;

public float hegth;

public Triangle(){

this.width = 0.0f;

this.hegth = 0.0f;

}

public Triangle(float wedth, float hegth){

if(width > 0 && hegth > 0)

{

this.width = width;

this.hegth = hegth;

}

}

public float getWidth() {

return width;

}

public void setWidth(float width) {

this.width = width;

}

public float getHegth() {

return hegth;

}

public void setHegth(float hegth) {

this.hegth = hegth;

}

}