**[Bài tập] 3. Ứng dụng tính trừu tượng**

## 1. Mục tiêu

* Hiểu về khái niệm tính trừu tượng (abstraction) trong lập trình hướng đối tượng.
* Thực hành triển khai các lớp trừu tượng và các phương thức trừu tượng (abstract methods) trong TypeScript

## 2. Mô tả

* Xây dựng lớp trừu tượng **Shape**
* Tạo một lớp trừu tượng Shape có mục đích chung đại diện cho các hình học học (như hình tròn, hình vuông, hình chữ nhật, v.v.).
* Lớp Shape không có thuộc tính cụ thể, nhưng nó có một phương thức trừu tượng **calculateArea**() để tính diện tích của hình.
* Định nghĩa phương thức trừu tượng calculateArea() trong lớp Shape
* Xây dựng các lớp con kế thừa từ Shape
* Tạo ít nhất hai lớp con kế thừa từ lớp Shape (ví dụ: Circle và Rectangle).
* Mỗi lớp con cần có các thuộc tính và phương thức cụ thể để tính diện tích của hình cụ thể đó. Ví dụ: hình tròn cần phải có bán kính, hình vuông cần có canh,...
* Định nghĩa phương thức **calculateArea**() trong mỗi lớp con để tính diện tích của hình dựa trên thuộc tính của nó.
* Sử dụng các lớp con
* Sử dụng các lớp con để tính diện tích của các hình học.
* In ra kết quả tính toán diện tích của từng hình.

## 3. Đánh giá

Để hoàn thành bài tập, học viên cần:

* Đưa mã nguồn lên GitHub.
* Dán link của repository lên phần nộp bài trên hệ thống.