**[Bài tập] Xây dựng abstract class với lớp hình học**

**Mục tiêu**

Luyện tập thiết kế và triển khai abstract class.

**Điều kiện**

Biết cách thiết kế và triển khai abstract class.

**Mô tả**

Ở bài này, chúng ta sẽ tạo abstract class tên là Shape có các thuộc tính : color , các phương thức get/set, các construtor, 1 phương thức trừu tượng tính diện tích là getArea(), phương thức display() để hiển thị màu sắc của hình đó.

2 lớp con là Rectangle và Circle kế thừa abstract class Shape và triển khai phương thức getArea() để tính diện tích tương ứng. Ngoài ra các lớp con cũng có các thuộc tính riêng như bán kính trong Circle hay width, height trong Rectangle.

Tạo lớp Main , tạo các đối tượng từ các lớp đã xây dựng và gọi phương thức getArea() để thực hiện tính diện tích và in ra màn hình, kiểm tra kết quả thu được.

Yêu cầu vẽ sơ đồ các lớp trước khi viết mã nguồn.

Hướng dẫn

Bước 1: Tạo project mới, tạo package rikkei.academy trong src => tạo abstract class tên là Shape có các thuộc tính và phương thức như trong thiết kế.

Bước 2: Tạo các lớp Rectangle và Circle kế thừa abstract class Shape và triển khai các phương thức và thuộc tính như trong thiết kế.

Bước 3: Tạo lớp Main có phương thức main, viết mã kiểm thử và kiểm tra kết quả.

**Hướng dẫn nộp bài:**

* Up bài lên github
* Paste link github vào phần nộp bài.