

Hãy tạo ra lớp Point với thông tin giống như sau:

Point
-x: double -y: double
+Point() +Point(x: double, y: double) +setX(x: double): void +getX(): double +setY(y: double): void +getY(): double +setXY(x: double, y: double): void +distance(x: double, y: double): double +distance(another: Point): double

Giải thích:

- Point là lớp lưu thông tin về tọa độ một điểm trong hệ tọa độ 2 chiều.
- x, y là các thuộc tính chỉ hoành độ, tung độ của đối tượng lớp Point.
- Point() là phương thức khởi tạo không tham số
- Point(x: double, y: double) là phương thức khởi tạo có tham số dùng để khởi tạo giá trị cho thuộc tính x (hoành độ) và y (tung độ).
- setX(x: double), getX(), setY(y: double), getY() là các setter và getter mà bạn đã biết.
- setXY(x: double, y:double) là phương thức dùng để thay đổi giá trị cho thuộc tính x và y.
- distance(x: double, y:double) là phương thức trả về khoảng cách giữa đối tượng hiện tại và điểm có hoành độ x, tung độ y.
- distance(another: Point) là phương thức trả về khoảng cách giữa đối tượng hiện tại và đối tượng another (another cũng là một đối tượng thuộc lớp Point).

Chương trình dùng để test lớp Point:

```
public class Entry {  
    public static void main(String[] args) {  
        Point p1 = new Point(1.5, 6.7);  
        Point p2 = new Point(2.8, 3.2);  
        System.out.println(p1.distance(p2));  
        System.out.println(p1.distance(2.34, 7.8));  
    }  
}
```

```
}
```

Kết quả khi chạy chương trình:

```
3.7336309405188937
```

```
1.384052022143676
```