

[ED186] TAD Rectângulo (Rectangle)

Neste problema deverá apenas submeter uma classe **Rectangle** (e não um programa completo).

O problema

Para este problema pode assumir que o seu código terá acesso a uma classe **Point** assim definida:

```
// Uma classe simples para representar um ponto 2D
class Point {
    int x, y;

    Point() {
        x = y = 0;
    }

    Point(int x0, int y0) {
        x = x0;
        y = y0;
    }

    public String toString() {
        return "(" + x + ", " + y + ")";
    }
}
```

A sua tarefa é criar uma classe **Rectangle** para representar um rectângulo. A classe deverá ter como atributos (variáveis) dois pontos (da classe anterior), representando os pontos inferior esquerdo e superior direito do rectângulo e deverá ter os seguintes métodos:

- **Construtores:**
 - **Rectangle(int x1,int y1,int x2,int y2)** - Pode assumir que x1<x2 e que y1<y2.
 - **Rectangle(Point p1, Point p2)** - Pode assumir que p1.x<p2.x e que p1.y<p2.y.
- **Operações:**
 - **int area()** - devolve a área do rectângulo
 - **int perimeter()** - devolve o perímetro do rectângulo
 - **boolean pointInside(Point p)** - devolve *true* se o ponto *p* está dentro do rectângulo (tocar nas bordas é considerado dentro) ou *false* caso contrário.
 - **boolean rectangleInside(Rectangle r)** - devolve *true* se o rectângulo *r* está contido dentro do rectângulo ou *false* caso contrário.



Um exemplo de utilização seria:

```
class TestRectangle {
    public static void main(String[] args) {
        Point a = new Point(1,1);
        Point b = new Point(2,2);
        Point c = new Point(3,4);
        Point d = new Point(8,2);

        Rectangle amarelo = new Rectangle(a, c);
        Rectangle laranja = new Rectangle(2, 3, 9, 6);
        Rectangle verde = new Rectangle(3, 4, 4, 5);
        Rectangle azul = new Rectangle(5, 1, 6, 5);
        Rectangle vermelho = new Rectangle(7, 3, 9, 5);

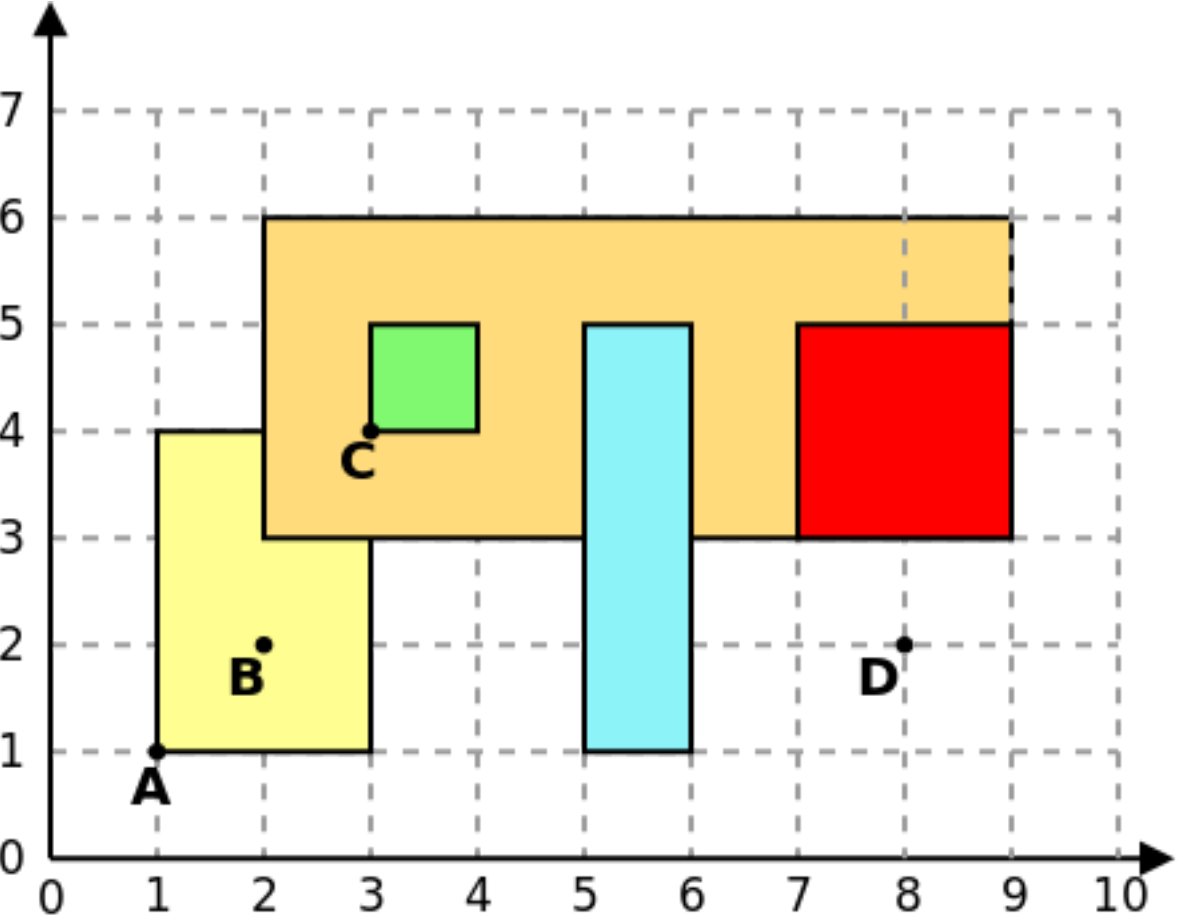
        System.out.println("Perimetro do retangulo amarelo = " + amarelo.perimeter()); // 10
        System.out.println("Perimetro do retangulo laranja = " + laranja.perimeter()); // 20

        System.out.println("Area do retangulo amarelo = " + amarelo.area()); // 6
        System.out.println("Area do retangulo laranja = " + laranja.area()); // 21

        System.out.println("Ponto B dentro rectangulo amarelo? " + amarelo.pointInside(b)); // true
        System.out.println("Ponto D dentro rectangulo amarelo? " + amarelo.pointInside(d)); // false

        System.out.println("Retangulo verde dentro do laranja? " + laranja.rectangleInside(verde)); // true
        System.out.println("Retangulo azul dentro do laranja? " + laranja.rectangleInside(azul)); // false
        System.out.println("Retangulo vermelho dentro do laranja? " + laranja.rectangleInside(vermelho)); // true
    }
}
```

Este exemplo corresponde à seguinte figura:



Input e Output

Deverá apenas submeter a classe **Rectangle**. O Mooshak irá criar várias instâncias da sua classe usando os construtores definido e irá fazer uma série de testes aos métodos por si implementados (como mostrado no exemplo de utilização).

É garantido que o construtor é chamado de forma correcta (ponto inferior esquerdo e ponto superior direito) e que todos os números são inteiros positivos que cabem num *int*.