

Tạo ứng dụng Java, thực hiện các yêu cầu sau:

- Thêm vào 1 class `HinhHoc` gồm các thành phần protected diện tích (`dienTich`) và chu vi (`chuVi`).
 - Viết 1 phương thức `XemChuViDienTich ()` : để xuất giá trị của `mDienTich` và `mChuVi` ra màn hình.
- Thêm vào 1 class `HinhChuNhat` kế thừa từ lớp `HinhHoc` biểu diễn thông tin hình chữ nhật bao gồm thuộc tính riêng của nó là `chieuDai`, `chieuRong`.
 - Khai báo thành phần dữ liệu cần thiết để biểu diễn hình chữ nhật
 - Khai báo và định nghĩa các constructor cần thiết để khởi tạo giá trị cho các thành phần dữ liệu
 - Viết 2 phương thức tính diện tích hình chữ nhật (`chieuDai x chieuRong`) và chu vi (`chieuDai+chieuRong`) x 2, kết quả gán vào thuộc tính `dienTich`, `chuVi`.
 - Viết phương thức override `XemChuViDienTich ()` : để xuất giá trị của `dienTich` và `chuVi` của hình chữ nhật ra màn hình.
- Thêm 1 lớp tên `HinhTron` kế thừa từ lớp `HinhHoc` và viết thêm các thành phần sau :
 - Khai báo thêm các thành phần dữ liệu: `banKinh`
 - Khai báo và định nghĩa các Constructor tham số để khởi tạo các giá trị cho các thành phần dữ liệu.
 - Viết phương thức override `XemChuViDienTich ()` : để xuất giá trị của `dienTich` và `chuVi` của hình tròn ra màn hình.
- Viết hàm `Main()` tạo các đối tượng lớp `HinhChuNhat`, `HinhTron` và khởi tạo các giá trị cho các đối tượng thông qua các constructors , gọi hàm `XemThongTin()` của từng đối tượng hình chữ nhật và hình tròn .

Bước 1 . Mở ứng dụng NetBean , New Project | Java | Java Application , nhấp Next , trên hộp thoại “New Java Application ” điền các thông tin trong hộp thoại như sau :
Project Name : **Lab_Inheritance_AbstractClass** ; project Location : “nhập đường dẫn lưu ứng dụng” và *Bỏ chọn* “Create Main Class” , nhấn Finish để thúc .

- 1.1 Nhấp phải chuột trên **<default package>** chọn New | Java Class , đặt tên lớp : **HinhHoc**, nhấp Finish để kế thúc .
- 1.2 Nhấp phải chuột trên **<default package>** chọn New | Java Class , đặt tên lớp : **HinhChuNhat**, nhấp Finish để kế thúc.
- 1.3 Nhấp phải chuột trên **<default package>** chọn New | Java Class , đặt tên lớp : **HinhTron**, nhấp Finish để kế thúc.

- 1.4 Nhấp phải chuột trên **<default package>** chọn New | Java Class, đặt tên lớp : **Program**, nhấp Finish để kết thúc.

Bước 2. Viết mã cho các lớp

2.1 Viết mã tập tin HìnhHoc.java

```
public abstract class HìnhHoc {  
    protected double chuVi;  
    protected double dienTich;  
    public abstract void tinhChuViDienTich();  
    public void xemChuViDienTich() {  
        System.out.format("Chu vi = %.2f,Dien tich = %.2f\n", chuVi, dienTich);  
    }  
}
```

2.2 Viết mã tập tin HìnhChuNhat.java

```
public class HìnhChuNhat extends HìnhHoc{  
    //field - thành phần dữ liệu  
    private double chieuDai;  
    private double chieuRong;  
    //Constructor - phương thức khởi tạo  
    public HìnhChuNhat(double chieuDai, double chieuRong) {  
        this.chieuDai = chieuDai;  
        this.chieuRong = chieuRong;  
    }  
    @Override  
    public void tinhChuViDienTich() {  
        chuVi = (chieuDai+chieuRong)*2;  
        dienTich = chieuDai*chieuRong;  
    }  
}
```

2.3 Viết mã tập tin HìnhTron.java

```
import java.lang.*;
public class HìnhTron extends HìnhHoc{
    private double banKinh;
    public HìnhTron(double banKinh) {
        this.banKinh = banKinh;
    }
    @Override
    public void tinhChuViDienTich() {
        chuVi = 2*Math.PI*banKinh;
        dienTich = Math.PI * Math.pow(banKinh, 2);
    }
}
```

2.4 Viết mã cho hàm Main trong tập tin Program.java

```
import java.util.*;
public class Program {
    public static void main(String[] args) {
        double a,b,r;
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Nhap chieu dai hình chu nhật: ");
        a = Double.parseDouble(sc.nextLine());
        System.out.print("Nhap chieu rộng hình chu nhật: ");
        b = Double.parseDouble(sc.nextLine());
        //Khai báo đối tượng hình chu nhật
        HìnhChuNhật hcn = new HìnhChuNhật(a, b);
        System.out.println("Chu vi và diện tích hình chu nhật :");
        hcn.tinhChuViDienTich();
        hcn.xemChuViDienTich();
        //-----

        System.out.print("Nhap bán kính hình tròn: ");
        r = Double.parseDouble(sc.nextLine());
        //Khai báo đối tượng hình tròn
        HìnhTron ht = new HìnhTron(r);
        System.out.println("Chu vi và diện tích hình tròn :");
        ht.tinhChuViDienTich();
        ht.xemChuViDienTich();
    }
}
```

Bước 3: Nhấn Shift + F6 để chạy ứng dụng và xem kết quả