

# Inheritance in Java

Tạo 1 ứng dụng Java Console, thực hiện các yêu cầu sau :

- a. Thêm vào 1 lớp tên **HinhHoc** gồm các thành phần dữ liệu protected : chuVi và dienTich kiểu float.
  - Khai báo và định nghĩa các setter & getter để truy cập đến giá trị của các thành phần dữ liệu.
  - Viết 1 phương thức để xuất giá trị của chuVi và dienTich ra màn hình.
- b. Thêm 1 lớp tên **HinhChuNhat** **kế thừa** từ lớp **HinhHoc** và thêm các thành phần sau :
  - Khai báo thêm các thành phần dữ liệu private : float chieuDai, float chieuRong.
  - Khai báo và định nghĩa các Constructor tham số và không tham số để khởi tạo giá trị cho các thành phần dữ liệu là chieuDai và chieuRong.
  - Khai báo và định nghĩa các setter & getter để truy cập đến giá trị của các thành phần dữ liệu chieuDai và chieuRong
  - Viết thêm 2 phương thức tính chu vi và diện tích hình chữ nhật ( kết quả được lưu vào chuVi và dienTich )
- c. Thêm 1 lớp tên **HinhTron** **kế thừa** từ lớp **HinhHoc** và thêm các thành phần sau :
  - Khai báo thêm các thành phần dữ liệu private : banKinh kiểu float
  - Khai báo và định nghĩa các Constructor tham số và không tham số để khởi tạo các giá trị cho các thành phần dữ liệu .
  - Khai báo và định nghĩa các setter & getter để truy cập đến giá trị của các thành phần dữ liệu
  - Viết các phương thức tính chu vi và diện tích hình tròn ( kết quả được lưu vào chuVi và dienTich )
- d. Thêm 1 lớp tên **Program** :
  - Viết hàm Main() để thực thi các constructor, các setter&getter và tất cả các phương thức của các lớp trên.