

```

    } // end class Circle

    Lớp Circle vẫn xuất hiện lớp Point, một đường tròn có thể
    tích là 0.0, vì vậy phương thức volume() của lớp cha không
    khai báo chúng, nó sẽ thừa kế từ lớp Point, mà lớp Point thi
    hành kế thừa Point. Diện tích đường tròn là  $\pi r^2$  với  $r$  là bán kính.
    Vì vậy phương thức tính diện tích area() được khai báo chúng,
    nhưng thay đổi tên thành getArea() hiển thị phương thức trả về
    diện tích, và chỉ có lớp Circle mới có khả năng thực hiện nó.
}

Bài: public class Rectangle {
    private int length;
    private int width;
    public Rectangle() {
        this.length = length;
        this.width = width;
    }
    public void setLength(int length) {
        this.length = length;
    }
    public int getLength() {
        return length;
    }
    public void setWidth(int width) {
        this.width = width;
    }
    public int getWidth() {
        return width;
    }
    public int getArea() {
        return length * width;
    }
    public String toString() {
        return "Rectangle = " + length + "x" + width;
    }
}

```

```

    // Giảm chiều cao của Cylinder
    public void setHeight(double cylinderHeight) {
        height = (cylinderHeight >= 0 ? cylinderHeight : 0);
    }
}

```

```

Bài: public class Circle {
    private double radius;
    private String color;
    public Circle() {
        this.radius = 1.0;
    }
    public Circle(double radius) {
        this.radius = radius;
    }
    public void setRadius(double radius) {
        this.radius = radius;
    }
    public double getRadius() {
        return this.radius;
    }
    public void setColor(String color) {
        this.color = color;
    }
    public String getColor() {
        return this.color;
    }
}

```

Classmate

```

    yCoordinate);  

    setHeight cylinderHeight);  

    // Set chiều cao cho Cylinder  

    public void setHeight double cylinderHeight )  

    height = (cylinderHeight >= 0 ? cylinderHeight  

  

Do: public class Employee {  

    private int id;  

    private String firstName;  

    private String lastName;  

    private int salary;  

    public Employee (int id, String  

    lastName, int salary) {  

        this.id = id;  

        this.firstName = firstName;  

        this.lastName = lastName;  

        this.salary = salary;  

    }  

    public int getID() {  

        return id;  

    }  

    public String getFirstName() {  

        return firstName;  

    }  

    public String getLastName() {  

        return lastName;  

    }  

    public int getSalary() {  

        return salary;  

    }  

    public void setSalary (int salary)  

    Classmate

```

```

    return "Circle";  

} // end class Circle  

    Lop Circle dan xuat ra len Point, mois duong tren co thi  

    tich la 0.0, vi vay phuong thuc volume() van luon khong  

    khai bao chuong, no se them vao tu len Point thi  

    tham ke tu len Shape, Dien tich duong tuyen khai oto  

    vi vay phuong thuc area() duoc kien bao chuong.  

    Phuong thuc getName() hien thanh phuong thuc truc tuyen da  

    khai bao trong len chua neu phuong thuc getName() khong khau  

    khai bao trong len chua neu khong khau noi vao khong them tu len Point. Phuong  

    thuc
    public void setRadius (double radius)  

    vong tron  

    double circleRadius )  

    Radius >= 0 ? circleRadius;  

    this.salary = salary;  

    public int getAnnualSalary () {  

        return salary * 12;  

    }  

    public void updateSalary (int percent ) {  

        salary = salary + salary * percent / 100;  

        return salary;  

    }  

    public String toString ()  

    {  

        return "Employee = " + id + firstName +  

        lastName + salary;  

    }  

    Classmate

```

```

    / setHeight cylinderHeight );
    // Gán chiều cao cho Cylinder
    public void setHeight double cylinderHeight )
    height = ( cylinderHeight >= 0 ? cylinderHeight
    0;

```

b4:

```

public class Account {
    private String string id;
    private String name;
    private int balance;
    public account ( string id, string name,
    int balance ) {
        this. id = id;
        this. name = name;
        this. balance = balance;
    }
    public string getID() {
        return ID;
    }
    public string getName() {
        return name;
    }
    public int getBalance() {
        return balance;
    }
    public void credit ( int amount ) {
        if ( amount < 0 ) {
            System.out.println (" Sô số không
            hợp lệ ");
        }
    }
    public void debit ( int amount ) {
        if ( amount <= 0 ) {
            System.out.println (" Số tiền nạp không
            hợp lệ ");
        } else {
            balance -= amount;
        }
    }
    public void transferTo ( Account account )
    ( int amount ) {
        if ( amount <= 0 ) {
            System.out.println (" Số tiền nạp không
            hợp lệ ");
        } else if ( amount > this. balance ) {
            System.out.println (" Số dư tài khoản
            không đủ ");
        } else {
            this. balance -= amount;
            account. balance += amount;
        }
    }
}

```

```

    / setRadius = + radius;
    // Gán bán kính cho Circle
    public void setRadius () {
        return "Circle";
    }
    / class Circle
    / Lớp Circle cần sửa từ lớp Point, nội dung tron có thể
    là 0.0, vì vậy phương thức validate của lớp Point (thì
    không có) sẽ không gọi được. Vì vậy, ta cần sửa đổi
    validate để nó không gọi Point.validate (nếu không
    gọi Point.validate, ta sẽ không gọi Point.validate).
    Vì vậy, ta cần sửa đổi validate như sau:
    validate (double radius) {
        if (radius >= 0 ? circleRadius : )
    }
}

```

Classmate