

Rectangle 클래스를 작성하여 다음과 같은 기능을 구현하세요:

1. 클래스 Rectangle:

- **인스턴스 변수:**
  - width (가로 길이)
  - height (세로 길이)
- **생성자:**
  - 기본 생성자: width와 height를 0으로 초기화
  - 값을 입력받는 생성자: width와 height 값을 입력받아 초기화
- **메서드 오버로딩:**
  - **setDimensions 메서드:**
    - 가로와 세로의 길이를 입력받아 설정하는 메서드
    - 가로만 입력받아 세로는 가로와 같은 값으로 설정하는 메서드
  - **getArea 메서드:**
    - 사각형의 면적을 계산하는 메서드
    - 가로와 세로 중 하나만 입력받아 면적을 계산하는 메서드 (가로가 세로와 같은 정사각형으로 간주)
  - **getPerimeter 메서드:**
    - 사각형의 둘레를 계산하는 메서드
    - 가로와 세로 중 하나만 입력받아 둘레를 계산하는 메서드 (가로가 세로와 같은 정사각형으로 간주)

2. 메서드 설명:

- **getArea():** 사각형의 면적을 계산하는 메서드로,  $width * height$  값을 반환합니다.
- **getPerimeter():** 사각형의 둘레를 계산하는 메서드로,  $(2 * width + 2 * height)$  값을 반환합니다.

- `setDimensions()`: 가로와 세로 값을 설정하는 메서드로, 하나만 입력받으면 나머지 값은 동일한 값으로 설정합니다.

### 3. 실행 예시:

- `Rectangle` 객체를 생성하고 면적과 둘레를 출력하세요.

예상출력

사각형의 면적: 30.0

사각형의 둘레: 22.0

정사각형 면적: 16.0

정사각형 둘레: 16.0