

Δραστηριότητα 1: Java μέθοδοι (methods).

Να υλοποιήσετε τις παρακάτω μεθόδους κλάσης **Shapes2d.java** :

```
public class Shapes2d {

    public ..... printSquare(){
        // τυπώνει στην οθόνη ένα τετράγωνο σχήμα.           *****
        // η μέθοδος δεν επιστρέφει τιμή.                   * *
                                                            *****
    }

    public ..... printRectangle(){
        // τυπώνει στην οθόνη ένα τετράγωνο σχήμα.           *****
        // η μέθοδος δεν επιστρέφει τιμή.                   * *
                                                            *****
    }

    public ..... squareArea(παράμετροι){
        // υπολογίζει τον εμβαδόν τετραγώνου. Επιστρέφει πραγματική τιμή.
    }

    public ..... squarePerimeter(παράμετροι){
        // υπολογίζει την περίμετρο τετραγώνου. Επιστρέφει πραγματική τιμή.
    }

    public static double RectangleArea (παράμετροι){
        // υπολογίζει τον εμβαδόν ορθογωνίου παραλληλογράμου. Επιστρέφει πραγματική τιμή.
    }

    public ..... RectanglePerimeter(παράμετροι){
        // υπολογίζει την περίμετρο ορθογωνίου παραλληλογράμου. Επιστρέφει πραγματική τιμή.
    }

    public ..... isRectangle(παράμετροι){
        // επιστρέφει την τιμή true ή false.
        // για ορθογώνιο παραλληλόγραμμο : true , αλλιώς false.
    }

    public static void main(String[] args) {

        // εδώ θα καλείτε τις μεθόδους.

    }
}
```

