本程序运用抽象原理(shape类中的printme()为abstract方法)、 封装原理(封装每个类，使得数据无法被直接调用，并且每个类都提供了get/set方法)、 继承原理(每个图形类继承Shape)和多态性原理(printme的多态)，实现了在屏幕任何位置显示菱形、 矩形、 圆、 三角形。

具体而言，本程序采用数组储存屏幕内容数据，Screen类的print([重复次数]，[显示字符])方法来模拟屏幕打印字符，println()换行。

具体实现请见代码，代码中包含了必要的注释。代码能够完美通过测试样例，运行截图可供参考。