

Практическая работа №2

Цель работы: изучить наследование в языке C#.

Необходимо разработать систему классов:

1. Фигура
 - a. Круг
 - i. Эллипс
 - ii. Кольцо
 - b. Параллелограмм
 - i. Прямоугольник
 - ii. Ромб
 - c. Правильный n-угольник
 - i. Квадрат
 - ii. Треугольник

Разработанная программа должна рассчитывать периметр и площадь заданной фигуры. Также необходимо переопределить метод ToString(), который будет выводить информацию о фигуре в виде:

Фигура {Название}. Цвет {цвет}. Периметр {периметр}. Площадь {площадь}.