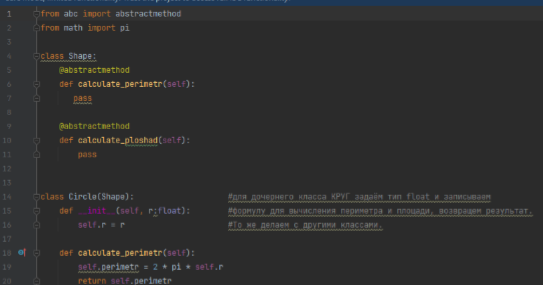
**Практическая работа №3**

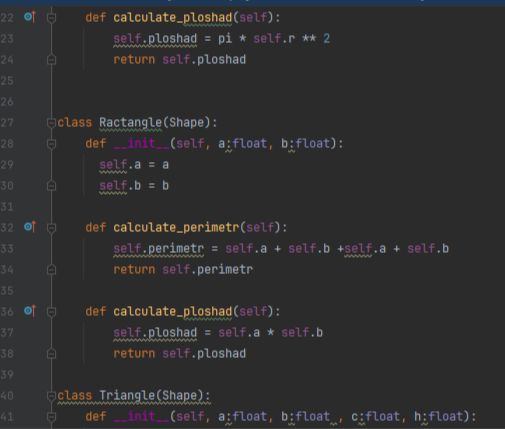
**Тема:** наследование в ООП

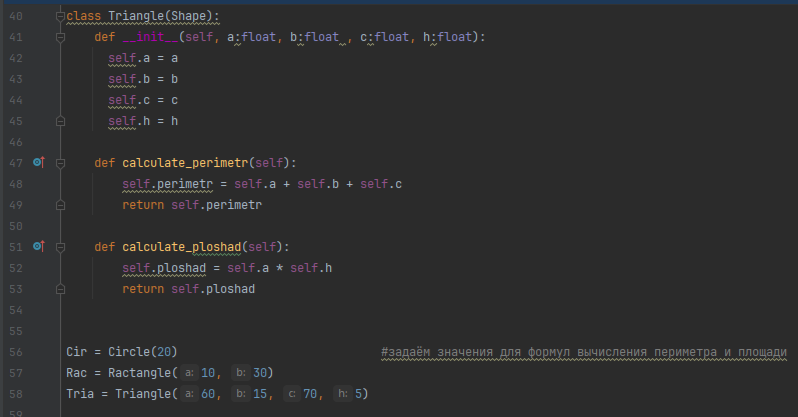
**Цель:** Научиться решать задачи с наследованием в ООП

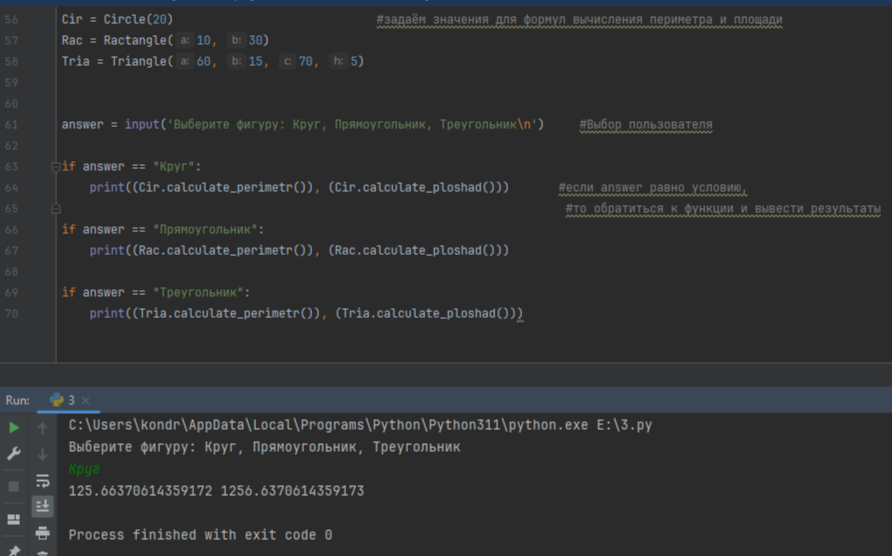
**Вариант 3**

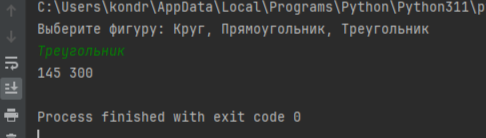
Написать программу, в которой описана иерархия классов: геометрические фигуры (круг, прямоугольник, треугольник). Реализовать методы вычисления площади и периметра фигуры. Продемонстрировать работу всех методов классов, предоставив пользователю выбор типа фигуры для демонстрации.

****

****

****

****

****

**Вывод:** Научилась решать задачи с наследованием в ООП