1. Sukurti klasę figūra (angl. shape), kuri turi statinį atributą saugoti sukurtų figūrų skaičiui. Šis atributas turėtų keisti reikšmę, kai bus sukuriama nauja klasės esybė. Atributas turi būti tik keičiamas klasės viduje, kad jį pasiketi sukurti statinį metodą, kuris gražintų atributo reikšmę.
2. Sukurti klasę apskritimas(angl. circle), kuri praplėstų figūros klasę ir turėtų papildomą atributą spindulys (angl. radius). Šiai klasei sukurti metodus, kurie paskaičiuotų plotą ir perimetrą. Sukurti parametrizuotą konstruktorių, kuris priskirtų spinduliui reikšmę.
3. Sukurti klasę cilindras(angl. cilinder), kuri praplėstų apskritimo klasę ir turėtų papildomą atributą aukštis. Taip pat turi metodą, kuris skaičiuoja plotą ir metodą kuris skaičiuoja tūrį, perimetrą ir šoninį plotą. Sukurti konstruktorių, kuris priskirtų atributų reikšmes.
4. Sukurti klasę kvardratas (angl. Square), kuri praplėstų figūros klasę ir kuri turėtų atributą kraštinės ilgis. Turėtų metodus, kurie paskaičiuotų perimetrą ir plotą. Sukurti konstruktorių, kuris priskirtų atributų reikšmes.
5. Sukurti klasę kubas (angl. Qube), kuri praplėstų klasę kvadratas ir turėtų metodus, kurie paskaičiuotų plotą, perimetrą tūrį.

Atliekant užduotis stengtis naudoti polimorfizmą ir base raktažodį ir kuo mažiau kartoti kodo. Perimetro ir ploto metodus pažymėti virtual ir perrašyti vaikinėje klasėje.

Užduotys atliktos teisingai, jei teisingai atlieka skaičiavimus ir jei kiekviena sukurta figūra padidina statinį figūrų skaičių.

*\*Gauti Pi reikšmę naudoti Math.PI konstantą.*