

Упражнения: Абстрактни класове и полиморфизъм

1. Фигури

Създайте йерархия на класа, започвайки с абстрактен клас **Shape**:

- Абстрактни методи:
 - `calculatePerimeter(): double`
 - `calculateArea(): double`
- Виртуални методи:
 - `Draw(): string`

Наследете класа **Shape** с двата дъщерни класа:

- **Rectangle**
- **Circle**

Всеки от тях трябва да има:

- Полета:
 - Дължина и ширина за **Rectangle**
 - Радиус за **Circle**
- Капсулация за полетата
- Публичен конструктор
- Конкретни методи за изчисления (обиколка и лице)
- Презаписани методи за рисуване

Министерство на образованието и науката (МОН)

- Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "**Обучение за ИТ кариера**" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист".



Министерство
на образованието
и науката



Национална
програма
„Обучение за
ИТ кариера“

- Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от фондация "**Софтуерен университет**" и се разпространява под **свободен лиценз CC-BY-NC-SA** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).



SoftUni
Foundation

