ООП в функциональном стиле

Создайте базовый класс **Figure**, который будет хранить координаты (x, y) и цвет фигуры. На базе класса **Figure** создайте три класса – **Line**, **Rect**, **Circle**, каждый из которых создает соответствующую фигуру. Пример создания экземпляров каждого класса и параметры фигур:

var line = new Line(50, 250, 200, 200, 'red'); // x1, y1, x2, y2, color

var circle = new Circle(120, 120, 50, 'green'); // x, y, r, color

var rect = new Rect(260, 130, 60, 120, 'blue'); // x, y, w, h, color

Все три класса-наследника имеют метод **draw** для рисования фигуры с соответствующими параметрами (координаты, размеры, цвет).

Фигуры рисуются на Canvas. Для рисования на канвасе создайте еще один класс – **Canvas**, в котором инициализируется элемент <canvas> из DOM. Класс **Canvas** – final, он не наследуется. В этом классе есть метод **add**, который и отображает созданные вами фигуры на странице. Обратите внимание, добавлять фигуры на канвас можно как по отдельности, так и списком.

var drawArea = new Canvas('canvasID');

drawArea.add(line);

drawArea.add(circle, rect);

<canvas id="canvasID"></canvas>

Возможности вашей программы: