**Встреча №21**

***Тема:*** *Абстрактный класс и виртуальный деструктор*

**Задание 1.**

Создайте абстрактный класс *Shape* для рисования плоских фигур. Определите виртуальные методы:

* *Show()* — вывод на экран информации о фигуре,
* *Save()* — сохранение фигуры в файл,
* *Load()* — считывание фигуры из файла. Определите производные классы:



Домашнее задание №21

* *Square* — квадрат, который характеризуется координатами левого верхнего угла и длиной стороны;
* *Rectangle* — прямоугольник с заданными координатами верхнего левого угла и размерами;
* *Circle* — окружность с заданными координатами центра и радиусом;
* *Ellipse* — эллипс с заданными координатами верхнего угла описанного вокруг него прямоугольника со сторонами, параллельными осям координат, и размерами этого прямоугольника.

Создайте массив фигур, сохраните фигуры в файл, загрузите в другой массив и отобразите информацию о каждой из фигур.