

1. Разработайте иерархию классов «Геометрические фигуры». Создайте базовый класс фигуры с виртуальными функциями (вычисление площади, вывод названия фигуры и ее параметров и т.д.) и унаследуйте от него классы конкретных фигур (круг, прямоугольник, треугольник и т.д.). Продемонстрируйте работу этих классов, показав, как можно обрабатывать вектор указателей на произвольные фигуры.

2. Дан базовый класс для создания логов:

```
class TLogger {
public:
    void Log(const std::string& message) {
        std::string preparedMessage = PrepareString(message);
        DoLog(preparedMessage);
    }

protected:
    virtual std::string PrepareString(const std::string& s) = 0;
    virtual void DoLog(const std::string& message) = 0;
};
```

На основе этого класса разработайте классы для вывода логов в файл, в консоль и в строку.