

ТЕМА: VIRTUAL DESTRUCTOR

Завдання 1:

Створити абстрактний клас `Shape` (фігура). Яка містить тип та чисто віртуальний метод `Print()`, для показу фігури на консоль.

Реалізувати похідні класи:

- `Line` – містить координати початку та кінця (дві точки)
- `Rectangle` – містить координати верхнього лівого кута, ширину та довжину
- `Polyline` – містить масив точок

Всі похідні класи повинні перевизначати метод `Print()`, друкуючи фігуру на консолі враховуючи її параметри. Додати деструктор в класи, які його потребують.

Для зручності можна створити структуру `struct Point { int x, y };` та скористатися методом `gotoxy()`.

*Додати метод `Save()` для запису фігури в файл.