

Scrieți codul necesar pentru ca următoarea funcție **main()**

să afișeze pe ecran următoarele:

Observatii:

- Clasa Canvas conține un *map* cu cheie de tipul string și valoare de tipul pointer către o astfel de interfata.

- Barem:**

- **[5p]** Fiecare clasa este scrisa folosind un fișier header și unul cpp. Codul din main este într-un fișier separat.
- **[2p]** Metoda AddPainter
- **[2p]** Metodele GetHeight si GetWidth
- **[4p]** Metoda Paint din clasa Canvas
- **[6p]** operatorul de apel de functie
- **[6p]** clasa Rectangle derivata din IPainter
- **[10p]** clasa Circle derivata din IPainter