Exercice Version 2

* On a besoin de la méthode toString() dans la classe Point. Apporter à la classe Point les modifications permettant de générer automatiquement la méthode toString()
* Toute forme géométrique a obligatoirement une surface de type float qui change en fonction du type de la forme géométrique (on ne connait pas la formule de calcul à ce niveau). Créer la méthode abstraite surface et apporter les modifications nécessaires
* Créer dans la classe Cercle, la méthode surface calculée selon la formule suivante : 2\*PI\*Rayon. (import kotlin.math.PI)
* Créer dans la classe Cercle la méthode toString() qui retourne les informations sur le cercle sous le format (Cercle de centre (X,Y) et de rayon R).(1 pt)
* Créer un point P
* Créer 3 Cercles C1, C2, C3 en utilisant les trois constructeurs
* Tester les méthodes surface et toString