Да се изгради подходяща йерархия, представляваща множество от фигури в равнината. Възможни фигури са : окръжност, квадрат, правоъгълник. Класовете от йерархията да поддържат следните операции :

* Създаване на фигура чрез координатите на медицентъра и размери
* Намиране на лице
* Намиране на периметър
* Извеждане на данни за фигурата

Демонстрирайте работата на вашия клас като позволите на потребител да въвежда до 100 фигури, всяка фигура се задава от идентификатор – 0 за кръг, 1 за квадрат и 2 за правоъгълник, последван от съответно необходимите размери. Изведете данните за всяка от фигурите, подредени по нарастващ ред спрямо лицето.

Hint : използвайте абстрактен клас