# **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.