

Объектно-ориентированное программирование

Лабораторная работа №4

Тема. Принцип наследования. Создание иерархии классов.

Добавить к программе Занятия 3:

- Создать иерархию графических классов. Описания классов оформить в отдельном модуле.

ТОЧКА ОТРЕЗОК ОКРУЖНОСТЬ

ПРЯМОУГОЛЬНИК ТРЕУГОЛЬНИК ЭЛЛИПС

РОМБ

- Добавить методы движения фигур:
 - a) прямолинейное движение с отражением от стенок экрана
 - b) вращение вокруг центра фигуры

При описании методов движения и рисования фигур использовать обычные, не виртуальные методы.

!!! Методы движения фигур должны наследоваться от родительского класса.

- Выполнить инициализацию полей конструктором с параметрами.