

## ZADATAK 4

### JAVA

Napisati apstraktnu klasu **GeometrijskaFigura** sa apstraktnim metodama za izračunavanje obima i površine.

Napisati klase **Krug** i **Pravougaonik** koje nasleđuju klasu **GeometrijskaFigura** i redefinišu njene apstraktne metode.

Klase **Krug** i **Pravougaonik**, pored svojih polja, imaju i konstruktor sa parametrima, get i set metode za svako polje i redefinisane metode **toString**.

Napisati i klasu **Kvadrat** koja nasleđuje klasu **Pravougaonik**. Klasa **Kvadrat** ima konstruktor sa parametrima, redefinisane set metode i redefinisane metode **toString**.

U klasi koja sadrži main metod napisati metod **IspisiFiguru(GeometrijskaFigura g)** koja ispisuje informacije o zadatoj figuri.

Napisati kratak test program.