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 redefinisanu metodu **toString**.

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

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

Napisati kratak test program.