В заголовочном файле shape.h:

1. Не ясно для чего добавлен #include <string>.
2. Блок константных переменных типа int лучше представить в виде перечисления .
3. В задании, наверное, имелась в виду фигура отрезок, а не линия, так как линия — это бесконечная фигура, которая может быть прямой, волнистой или ломаной.   
   Поэтому line стоит заменить на segment.
4. Sqr лучше переименовать в rectangle, так как квадрат – частный случай прямоугольника.
5. Аналогично с cube, лучше parallelepiped.
6. В конструкторы неприлично большое количество параметров, в которых легко запутаться. Координаты каждой точки лучше объединить в один объект.
7. В классе представлены большое количество полей, которые не нужны для описания фигуры.  
   Для описания фигуры «отрезок» нужны только координаты вершин и длина.  
   Для описания фигуры «прямоугольник» нужны только координаты вершин и длина.
8. Не понятно наличие конструктора по умолчанию, тем более не все переменные инициализируются дефолтными значениями.
9. В общем и целом, класс выглядит переусложненным и, на мой взгляд, лучше его разбить на отдельные подклассы под каждую фигуру.