**תמיד יש להגדיר בנאי המקבל את כל הנתונים, ובמקרה הצורך: בנאי ריק, בנאי העתקה, d'tor ואופרטור השמה. לצורך התרגול יש לשים הדפסה במימושים אלו ובסוף לוודא הבנה ע"י מעבר בכולם!**

**לא לשכוח להשתמש ב- virtual!**

1. **כתוב את המחלקה Shape:**
   * **נתוני המחלקה: עובי מסגרת וצבע (מחרוזת דינאמית)**
   * **ממש את השיטה show אשר מדפיסה את נתוני הצורה**
   * **הגדר את השיטות האבסטרקטיות הבאות: getArea, getPerimeter**

1. **כתוב את המחלקה Square היורשת מ- Shape:**
   * **נתוני המחלקה בנוסף הם אורך הרוחב המרובע**
   * **ממש את השיטה draw אשר מציירת את המרובע למסך**

1. **כתוב את המחלקה Circle היורשת מ- Shape:**
   * **נתון המחלקה הנוסף הוא אורך רדיוס המעגל**
2. **כתוב main:**
   * **שאל את המשתמש כמה צורות ברצונו לייצר והקצה מערך בהתאם**
   * **עבור כל צורה שאל את המשתמש האם זהו ריבוע או עיגול**
   * **עבור כל צורה הצג נתוניה, וכן אם הצורה היא ריבוע יש גם לצייר אותו**
   * **צור מערך המכיל העתקים של איברי המערך המקורי**