

1. Implemente uma classe abstrata chamada FormaGeometrica, que contenha:
 - a. Métodos construtor (sem parâmetros) e destrutor;
 - b. Método getArea virtual abstrato;
 - c. Destrutor virtual.
2. Implemente Classe Círculo que herda de Ponto e de FormaGeometrica, que contenha:
 - a. Pelo menos um construtor passando as coordenadas x, y e o raio;
 - b. Sobrescreva o método getArea retornando a área do círculo.
3. Implemente Classe Retângulo que herda de FormaGeometrica, que contenha:
 - a. Atributos ponto1 e ponto2;
 - b. Pelo menos um construtor passando dois pontos;
 - c. Sobrescreva o método getArea retornando a área do retângulo.
4. Implemente Classe TriânguloRetângulo que herda de FormaGeometrica, que contenha:
 - a. Atributos ponto1 e ponto2;
 - b. Pelo menos um construtor passando dois pontos;
 - c. Sobrescreva o método getArea retornando a área do triangulo retângulo.
5. Implemente Classe Esfera que herda de Ponto e de FormaGeometrica, que contenha:
 - a. Pelo menos um construtor passando as coordenadas x, y e o raio;
 - b. Sobrescreva o método getArea retornando a área da esfera.
6. No main
 - a. Crie um vetor de ponteiro para FormaGeometrica contendo pelo menos 4 elementos;
 - b. Em cada posição do vetor, inicialize com a instância de uma das classes indicadas nos exercícios de 2 a 5;
 - c. Percorre o vetor imprimindo o resultado do método getArea;
 - d. Acione o destrutor para eliminar a memória alocada dinamicamente.