Es soll eine Klassenbibliothek für Graphikanwendungen aufgebaut werden. Zur Darstellung eines Punktes (im Koordinatensystem) dient die Klasse *CPunkt*, welche nur die Koordinaten (x,y) für den Punkt aufnimmt. Als Methoden sind neben den benötigten Standardmethoden die Methoden *setPos (Punkt P)*, *move (int dx, int dy)* und *draw ()* zu realisieren, welche in einem Interface zusammengefasst werden. Als Basisklasse für die Graphik-Elemente dient die Klasse *CGraphObj*, welche als Eigenschaft einen Punkt enthält, der als Ankerpunkt für die Graphikobjekte dient. Als Methoden sind neben den benötigten Standardmethoden ebenfalls die Methoden *setPos (Punkt P)*, *move (int dx, int dy)* und *draw ()* zu realisieren.

Davon abgeleitet sind vier Klassen, *CLinie*, *CRechteck,* *CQuadrat* und *CKreis*. CRechteck enthält zusätzlich zwei Werte xd und yd, CKreis zusätzlich den Radius. CLinie enthält zusätzlich zwei Werte xd und yd, CQuadrat zusätzlich die halbe Seitenlänge (siehe Zeichnungen). Alle Erbklassen haben eine eigene Methode draw ().

Hinweis: Die Methode draw () ist durch die Ausgabe der Daten zu simulieren.

Schreibe dazu eine Testprogramm, welches verschiedene Graphiken erstellt und mit diesen Figuren arbeitet (verschiebt, zeichnet, ..)