class Circle

{

public:

Circle(); //默认构造函数

void SetPosition(float x, float y); //设置圆形位置

void SetRadius(float r); //设置圆形半径

void Draw(); //绘制圆形

private:

float x\_position; //圆形的中心x坐标

float y\_position; //圆形的中心y坐标

float radius; //圆的半径

};

class Rectangle

{

public:

Rectangle(); //默认构造函数

void SetPosition(float x, float y); //设置矩形位置

void setangle(float); //设置矩形与水平线夹角

void Setlength(float l); //设置矩形的长

void Setwidth(float w); //设置矩形的宽

void Draw(); //绘制矩形

private:

float x\_position; //矩形的中心x坐标

float y\_position; //矩形的中心y坐标

float a; //矩形与水平线的夹角

float length; //矩形的长

float width; //矩形的宽

};

class Ellipse

{

public:

Ellipse(); //默认构造函数

void SetPosition(float x, float y); //设置椭圆位置

void setangle(float); //设置椭圆与水平线夹角

void Setlength(float a); //设置椭圆的长轴

void Setwidth(float b); //设置椭圆的短轴

void Draw(); //绘制椭圆

private:

float x\_position; //椭圆的中心x坐标

float y\_position; //椭圆的中心y坐标

float a; //椭圆与水平线的夹角

float a; //椭圆的长轴

float b; //椭圆的短轴

};

class Triangle

{

public:

Triangle(); //默认构造函数

void SetPositionA(float x1, float y1); //设置三角形的顶点A的位置

void SetPositionB(float x2, float y2); //设置三角形的顶点B的位置

void SetPositionC(float x3, float y3); //设置三角形的顶点C的位置

void Draw(); //绘制三角形

private:

float x1\_position; //三角形的顶点A的x坐标

float y1\_position; //三角形的顶点A的y坐标

float x2\_position; //三角形的顶点B的x坐标

float y2\_position; //三角形的顶点B的y坐标

float x3\_position; //三角形的顶点C的x坐标

float y3\_position; //三角形的顶点C的y坐标

};

class Quadrilateral

{

public:

Quadrilateral(); //默认构造函数

void SetPositionA(float x1, float y1); //设置四边形的顶点A的位置

void SetPositionB(float x2, float y2); //设置四边形的顶点B的位置

void SetPositionC(float x3, float y3); //设置四边形的顶点C的位置

void SetPositionD(float x4, float y4); //设置四边形的顶点D的位置

void Draw(); //绘制四边形

private:

float x1\_position; //四边形的顶点A的x坐标

float y1\_position; //四边形的顶点A的y坐标

float x2\_position; //四边形的顶点B的x坐标

float y2\_position; //四边形的顶点B的y坐标

float x3\_position; //四边形的顶点C的x坐标

float y3\_position; //四边形的顶点C的y坐标

float x4\_position; //四边形的顶点D的x坐标

float y4\_position; //四边形的顶点D的y坐标

};

class A\_digital\_clock

{

public:

A\_digital\_clock(); //默认构造函数

void Settime(int h, int min, int s);//设置时间

void Run(); //开始运行

void correct(); //校准

private:

int hour;//数字时钟的时

int minute;//数字时钟的分

int second;//数字时钟的秒

};

class A\_home\_thermostat

{

public:

A\_home\_thermostat(); //默认构造函数

void On();//设置开关开

void Off();//设置开关关

void Settemperature(float t);//设置取暖器温度

void Run(); //开始运行

private:

float temperature;//取暖器的温度

};

class A\_digital\_timer

{

public:

A\_digital\_timer(); //默认构造函数

void On();//设置计时开始

void Pause();//设置计时暂停

void Initialize();//设置清零

void Display(int h, int min, int s);//设置显示的时间

void Run(); //开始运行

private:

int hour;//数字秒表的时

int minute;//数字秒表的分

int second;//数字秒表的秒

};

class A\_MP3\_player

{

public:

A\_MP3\_player(); //默认构造函数

void On();//设置开机

void Off();//设置关机

void Next();//设置下一首

void Last();//设置上一首

void up(int);//音量高

void down(int);//音量低

void Run(); //开始运行

private:

int volume;//MP3的音量

};