наслідування поліморфізм

#include "Point.h"  
#include <iostream>  
#include <cmath>  
using namespace std;  
class TTriangle{  
protected:  
 Point P1, P2, P3; // використовуємо об'єкти класу точки як атрибути класу трикутника (вершини)  
public:  
 TTriangle();  
 double getA(); // знаходимо сторони трикутника  
 double getB();  
 double getC();  
  
 //створюємо абстрактні функції для їх перевизначення  
 virtual double getPerimeter() {return 0;}  
 virtual double getSquare() {return 0;}  
 virtual void print() {}  
};

class PTriangle: public TTriangle{ // прямокутний трикутник  
public:  
 void print(); // наслідуємо від класу TTriangle атрибути (об'єкти класу точки) та методи  
 double getSquare();  
 PTriangle();  
 PTriangle(Point, Point, Point);  
};

double PTriangle::getSquare() {  
 return 0.5 \* (getA() > getB() ? (getA() > getC() ? getB() \* getC() : getA() \* getB()) : (getB() > getC() ? getC() \* getA() : getA() \* getB()));  
}  
  
void PTriangle::print() {  
 cout << "PTriangle:\n" << P1.toString() << P2.toString() << P3.toString();  
}