



Упражнения: Абстрактни класове и полиморфизъм

1. Фигури

Създайте йерархия на класа, започвайки с абстрактен клас Shape:

- Абстрактни методи:
 - `calculatePerimeter()`: double
 - `calculateArea()`: double
- Виртуални методи:
 - `Draw()`: string

Наследете класа Shape с двата дъщерни класа:

- Rectangle
- Circle

Всеки от тях трябва да има:

- Полема:
 - Дължина и ширина за Rectangle
 - Radius за Circle
- Капсулация за полетата
- Публичен конструктор
- Конкретни методи за изчисления (обиколка и лице)
- Презаписани методи за рисуване