Замечания для проверяющего.

Я сделал консольное приложение, подобное приведенному примеру, но не для чайников. Я воспользовался тем примером, который обчно принято приводят, рассказывая об объектно-ориентированном программировании.

Есть класс Figure, он обладает кординатами и методом перемещения moveTo, методом подсчета площади getArea, а также методами увеличения и умеьшения, zoomIn и zoomOut. Наследниками класса Figure являются Rectangle и Square.. У прямоугольника есть длина и ширина, у квадрата есть размер стороны. В примере массив из двух фигур сначала перемещается и увеличивается, затем возвращается обратно и уменьшается до прежних размеров.