1. Создать абстрактный базовый класс CBody и два производных класса CCube и CSphere согласно индивидуальному варианту.

Требования к базовому классу CBody:

* Поле size, описывающее размер тела (тип double), должно иметь модификатор protected;

Обязательное наличие:

* конструктора по умолчанию;
* конструктора с параметром;
* конструктора копирования (реализуется через конструктор с параметром того же типа);
* Абстрактный метод GetInfo() для вывода информации о теле;
* Деструктор;

Требования к производным классам CCube и CSphere:

* Наследование от CBody должно быть открытым;
* Добавить закрытые поля, уточняющие смысл size: в CCube — это длина стороны куба, в CSphere — радиус шара;

Реализовать:

* конструкторы (по умолчанию, с параметром, копирования);
* деструктор (финализатор);
* реализацию метода GetInfo() с выводом полной информации об объекте.

1. В методе Main():

* Объявить переменную типа CBody (как ссылку);
* Явно создать объекты CCube и CSphere с помощью параметризованных конструкторов;

Используя оператор switch, реализовать меню:

* Просмотр состояния текущего объекта через ссылку на CBody;
* Вызов метода GetInfo() через ссылку на CBody;
* Изменение ссылки на CBody (присвоить ссылку на CCube или CSphere);
* Выход из программы.