

Definire una unica gerarchia di classi che soddisfi **tutti** i seguenti requisiti:

1. Una classe base polimorfa astratta `Component` alla radice della gerarchia, che possiede un metodo virtuale puro `render()` e un metodo virtuale `getInfo()` che ritorna una stringa.
2. Una classe astratta `Container` derivata da `Component` che aggiunge un metodo virtuale puro `add(Component*)` ed un metodo non virtuale `remove()`.
3. Una classe `Panel` derivata da `Container` che implementa concretamente i metodi virtuali puri ereditati. Questa classe aggiunge un metodo specifico `setLayout(string)`.
4. Una classe `Button` derivata da `Component` che implementa concretamente i metodi virtuali puri ereditati e aggiunge un metodo specifico `click()`.
5. Una classe `ImageComponent` che non permette la costruzione pubblica dei suoi oggetti, ma solamente la costruzione di oggetti che siano sottooggetti. La classe possiede un metodo virtuale `resize()`.
6. Una classe `ImageButton` derivata da `Button` tramite ereditarietà pubblica e da `ImageComponent` tramite ereditarietà privata. La classe ha un metodo aggiuntivo `setImage(string)`.
7. Una classe `Window` definita mediante derivazione multipla che eredita sia da `Panel` che da `ImageComponent` con ereditarietà virtuale. La classe `Window` ridefinisce pubblicamente l'operatore di assegnazione con comportamento identico a quello dell'assegnazione standard.

```
// Definire qui la gerarchia di classi richiesta
```

[illegible]

