**Семестр 2. ДЗ 5 - Піраміда (шаблон класу)**

Термін: 25 квітня 2021 р., 23:59

**Інструкції**

(2 б) 1. Реалізувати клас Квадрат, який вміє обчислити свій периметр та площу. (2б)

(2 б) 2. Реалізувати клас Круг, який також вміє обчислити свій периметр та площу. (2б)

Зауважте, що ці два класи ніяк не пов"язані між собою.

(4 б) 3. Реалізувати шаблон класу Піраміда, що характеризується основою (основа може бути довільного типу) та висотою.

Визначити:

- конструктори класу

- метод виведення інформації про Піраміду на екран

- метод обчислення площі поверхні Піраміди

- метод обчислення об"єму Піраміди

- метод зміни висоти

- метод заміни основи

Перевантажте оператори читання/виведення в потік.

Створіть кілька екземплярів класу Піраміда з різними основами (Квадрат та Круг). Використайте різні способи створення/ініціалізації цих екземплярів (різні конструктори, читання з клавіатури або з файлу, за допомогою методів зміни висоти та основи). Продемонстуйте роботу решти методів класу Піраміда.