这是一个绘图系统最基础的部分，因此包含以下几个基础的图形类：Circle，Line，Rectangle

其中Circle具有圆心坐标x、y及半径radius三个属性；

Line具有起始点坐标x1、y1及终止点坐标x2、y2四个属性；

Rectangle具有左上角坐标left、top及右下角坐标right、bottom四个属性。

另外，FigureManager类用于管理系统创建的图形实例，其主要功能函数包括（【不限于】）：

void FigureManager::input()函数，用于通过文本菜单【不断】提示用户选择所要创建图形，菜单内容如下：

“请输入图形的种类(0：线段，1：矩形，2：圆，-1：结束)：”

当用户选择0时，创建线段，并提示用户输入线段的几个属性，用于设置线段属性参数，提示内容为：

“请输入线段的起点和终点坐标(x1, y1, x2, y2) ：”

当用户选择1时，创建矩形，并提示用户输入矩形的几个属性，用于设置矩形属性参数，提示内容为：

“请输入矩形的左上角和右下角坐标(x1, y1, x2, y2) ：”

当用户选择2时，创建圆，并提示用户输入圆的几个属性，用于设置圆属性参数，提示内容为：

“请输入圆的圆心坐标和半径(x, y, radius) ：”

当用户输入-1时，结束菜单显示，否则继续通过上述菜单提示用户选择要创建的图形类型

void FigureManager::display()函数，用于依次显示所有FigureManager所管理的图形实例

已有几个图形绘制到窗口中

客户在提出需求后，有如下补充说明：

图形为本软件核心功能，因此随时可能扩充【图形类型】，例如当前不存在的Triangle类型，等，因此应对增加图形具备尽可能高的扩展性（提示：尽可能少量修改或不修改即可增加新的图形）

//////////////////////////////////////////////////////////

该软件目前以中文显示，如方便，希望加入【语言转换能力】，即用户能够切换当前输出语言为中文、英文、或其他语言