

დავწეროთ Shape აბსტრაქტული კლასი, რომელსაც ექნება ორი აბსტრაქტული მეთოდი Perimeter & Area. Shape-კლასისგან იქნება წარმოებული კლასები: სამკუთხედი, წრე, ოთხკუთხედი, რომლებსაც ექნებათ Point კლასის ფროფერტიები, შესაბამისად სამკუთხედს სამი(a, b, c), ოთხკუთხედს ოთხი(a, b, c, d), წრეს ორი(ცენტრი და რომელიმე წრეწირის წერტილი).

Point კლასს უნდა გააჩნდეს x და y ღერძის კოორდინატი, ანუ რეალურად ეს ფიგურები უნდა იყვნენ მოდელირებული კოორდინატთა სიბრტყეზე. თითოეულ კონკრეტულ კლასს (არა აბსტრაქტულს) უნდა გააჩნდეს საკუთარი იმპლემენტაცია პერიმეტრისა და ფართობის.

ბოლოს შექმენით სამ ელემენტარული მასივი, სადაც თითოეულში შეინახავთ წრის, სამკუთხედის და ოთხკუთხედის ობიექტებს და ციკლის საშუალებით გადაურბენთ და დაბეჭდავთ მათ პერიმეტრს და ფართობს.

შეასრულეთ როგორც interface-ის ასევე Abstract-ის გამოყენებით. გეომეტრიული ფიგურების მნიშვნელობის მინიჭება უნდა მოახდინოთ კონსოლიდან.