

დავწეროთ Shape აბსტრაქტული კლასი, რომელსაც ექნება ორი აბსტრაქტული მეთოდი Perimeter & Area. Shape-კლასისგან იქნება წარმოებული კლასები: სამკუთხედი, წრე, ოთხკუთხედი, რომლებსაც ექნებათ Point კლასის ფროფერთიები, შესაბამისად სამკუთხედს სამი(a, b, c), ოთხკუთხედს ოთხი(a, b,c, d), წრეს ორი(ცენტრი და რომელიმე წრეჭირის 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 ელემენტიანი მასივი, სადაც თითოეულში შეინახავთ წრის, სამკუთხედის და ოთხკუთხედის ობიექტებს და ციკლის საშუალებით გადაურბენთ და დაბეჭდავთ მათ პერიმეტს და ფართობს.

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