

- (a) 試定義一個圓形類別 **CCircle**，
它繼承自 **CShape** 類別，並改寫了父類別的 **area()** method，
可用來傳回圓形物件的面積。
- (b) 試定義一個正方形類別 **CSquare**，
它也繼承自 **CShape** 類別，同時改寫了父類別的 **area()** method，
可用來傳回正方形物件的面積。
- (c) 試定義一個三角形類別 **CTriangle**，
它也繼承自 **CShape** 類別，同時改寫了父類別的 **area()** method，
可用來傳回三角形物件的面積。
- (d) 試利用 (a)~(c) 所定義的類別，建立圓形、正方形與三角形物件各兩個：
並印出個別的面積。

```
CCircle cir1=new CCircle(2.0);  
  
CCircle cir2=new CCircle(3.0);  
  
CSquare squ1=new CSquare(4.0);  
  
CSquare squ2=new CSquare(5.0);  
  
CTriangle tri1=new CTriangle(3.0,3.0);  
  
CTriangle tri2=new CTriangle(5.0,4.0);
```

- (e) 試撰寫一個 **largest()** method，可用來找出並印出 (d) 中的所有物件裡面積的最大值。

輸出畫面如下：

```
面積1 = 12.56  
面積2 = 28.26  
面積3 = 16.0  
面積4 = 25.0  
面積5 = 4.5  
面積6 = 10.0  
面積最大 = 28.26
```