

# Прохорова Юлия

## Задание 7

К.в. 25  
Упр. 85  
Общ. 110

### Контрольные вопросы

1. 5
2. 5
3. 5
4. 5
5. 5

### Упражнения

#### Упражнение 1

85

##### 1.1. -5. Константу

```
const double Figures::pi = 3.14;
```

сделайте статической: нет никакой нужды добавлять её в *каждый* объект класса `Figures`. Представьте, что вы делаете сложную графическую сцену с большим количеством фигур. Тогда эти 4 байта под `integer` в каждом графическом элементе раздуют занимаемую память вашей программы процентов на 15% минимум.

##### 1.2. -10. Реализуйте оператор вывода информации о фигуре на экран в виде

`ostream& operator<< (ostream& os, const Figures& figure)` и вызывайте в нем полиморфную функцию `figure.about()`.