**Задание №1. Функциональное наследование**

Напишите конструктор объектов Геометрическая фигура, определите в нем приватные свойства для задания центра фигуры. Для доступа к этим свойствам определите необходимые метод/методы.

На основе этого конструктора создайте два новых (наследники) – Прямоугольник и Круг. В этих конструкторах определите особые приватные свойства. (Например, длина диагонали для Квадрата и радиус для Круга). В каждый из конструкторов добавьте публичный метод info(), который выводит на экран всю доступную информацию о фигуре.

**Задание №2. Функциональное наследование. Полиморфизм**

Напишите конструктор объектов Квадрат, определите **защищенное** свойство для хранения значения стороны. Для доступа к этому свойству определите необходимые метод/методы. Также определите публичный метод, который возвращает периметр.

На основе этого конструктора создайте конструктор Куб и переопределите метод получения периметра.

Реализуйте 2 версии текущего задания, используя следующие способы переопределения:

1. Без расширения (полностью переопределить метод родителя);

2. С расширением (использовать результат метода родителя для дальнейших расчетов).

**Задание №3. Прототипы. Типы объектов на прототипах**

Создайте тип объектов MP3 при помощи прототипов.

**Задание №4. Прототипное наследование**

В **Задание №1. Функциональное наследование** измените наследование на прототипное.

**Задание №5. Прототипное наследование. Полиморфизм**

В **Задание №2. Функциональное наследование. Полиморфизм** измените наследование на прототипное.