

```
#include <iostream>

#include <math.h>

using namespace std;

class Dreptunghi {
private:
    int lungime;
    int latime;
public:
    // Constructor vid
    Dreptunghi() {
        int l1, l2;

        cout << "Introdu lungimea pentru dreptunghi: ";
        cin >> l1;

        cout << "Introdu latimea pentru dreptunghi: ";
        cin >> l2;

        lungime = l1;
        latime = l2;
    }

    Dreptunghi(int lungime, int latime) {
        this->lungime = lungime;
        this->latime = latime;
    }

    Dreptunghi(const Dreptunghi &dr) {
        this->lungime = dr.lungime;
        this->latime = dr.latime;
    }
}
```

```

~Dreptunghi() {

}

int getLungime() {
    return lungime;
}

int getLatime() {
    return latime;
}

int arie();
};

class Hexagon {
private:
    int latura;
public:
    void transforma(Dreptunghi dr) {
        latura = (2 * dr.getLungime() + 2 * dr.getLatime()) / 2;
    }

    int arie();
};

int Dreptunghi::arie() {
    return lungime * latime;
}

```

```

int Hexagon::arie() {
    return (3 * sqrt(3) / 2) * latura * latura;
}

int main() {
    cout << "Dreptunghi si Hexagon" << endl;
    Dreptunghi dr1;

    int lungime, latime;
    cout << "Introdu lungimea pentru dreptunghi: ";
    cin >> lungime;

    cout << "Introdu latimea pentru dreptunghi: ";
    cin >> latime;

    Dreptunghi dr2(lungime, latime);
    Dreptunghi dr3(dr2);

    cout << "Arie primul dreptunghi: " << dr1.arie() << endl;
    cout << "Arie al doilea dreptunghi: " << dr2.arie() << endl;
    cout << "Arie al treilea dreptunghi: " << dr3.arie() << endl;

    Hexagon h1, h2, h3;
    h1.transforma(dr1);
    h2.transforma(dr2);
    h3.transforma(dr3);

    cout << "Arie primul hexagon: " << h1.arie() << endl;
    cout << "Arie al doilea hexagon: " << h2.arie() << endl;
    cout << "Arie al treilea hexagon: " << h3.arie() << endl;

```