

Napisz klasę **Figura**, zawierającą czysto wirtualną metodę **float pole()**.

Napisz klasy **Kwadrat** oraz **Kolo**, dziedziczące publicznie po **Figura**. Obie klasy powinny zawierać prywatne pole opisujące ich rozmiar (dla kwadratu będzie to długość boku, dla koła promień). Pola powinny być inicjalizowane w konstruktorach klas (rozmiar będzie przekazywany jako argument konstruktora).

W klasach **Kwadrat** oraz **Kolo** zdefiniuj metodę **pole()** tak, aby obliczała i zwracała pole odpowiedniej figury.

Napisz klasę **Rysunek**, zawierającą tablicę wskaźników na obiekty klasy **Figura** (może mieć stały rozmiar). Klasa powinna zawierać także licznik przechowywanych figur (na starcie jest to zero).

W klasie **Rysunek**:

- zdefiniuj operator **+=**, pozwalający dodawać obiekty figur (wskaźniki) do tablicy (kolejne figury powinny trafiać na kolejne wolne miejsca)
- zdefiniuj operator tablicowy, zwracający wskaźnik na figurę o zadanym indeksie w tablicy

Wszystkie klasy powinny zostać zaimplementowane z podziałem na pliki nagłówkowe i źródłowe.