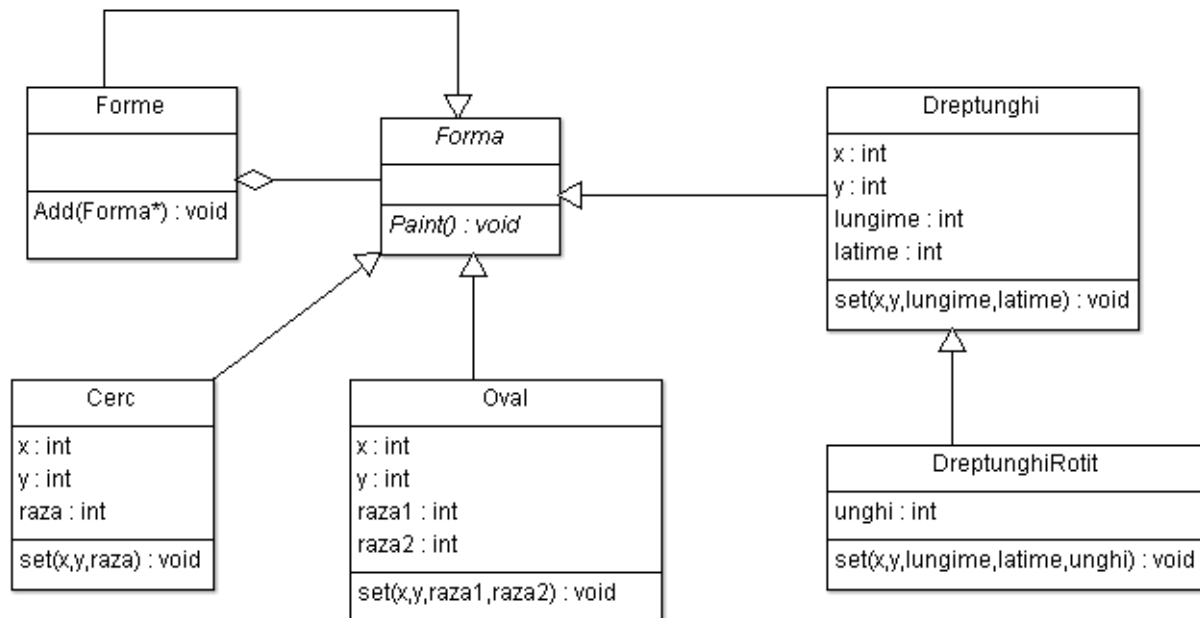


3. Creați clasele corespunzătoare diagramei de mai jos astfel încât codul din funcția main să funcționeze corect. Funcția Paint afișează numele formei și parametrii ei.



```

int main() {
    Forme f;
    Cerc c;c.set(10,10,100);
    Oval o;o.set(20,20,50,100);
    DreptunghiRotit p; p.set(5,5,2,10,30);
    f.Add(&c);f.Add(&o);f.Add(&p);
    f.Paint();
}

```

Codul din funcția Paint din clasa Forme apelează funcția Paint in toate formele existente in acea clasa. In cazul de fata, codul va trebui sa afișeze:

- cerc(10,10,100)
- oval(20,20,50,100)
- dreptunghi(5,5,2,10) rotit la 30 de grade

Barem:

Codul compilează corect	2 pct
Codul rulează și afișează corect și implementările sunt cele care corespund diagramei de mai sus	3 pct
Fiecare clasa e implementată într-un fișier .h și unul .cpp separat	1 pct
Clasa Forma: 3p Clasa Cerc: 4p Clasa Oval: 4p Clasa Dreptunghi: 4p clasa DreptunghiRotit: 3p clasa Forme:6p	24 pct