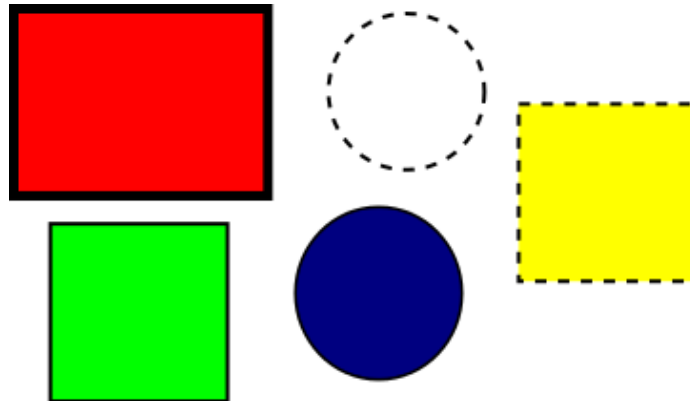


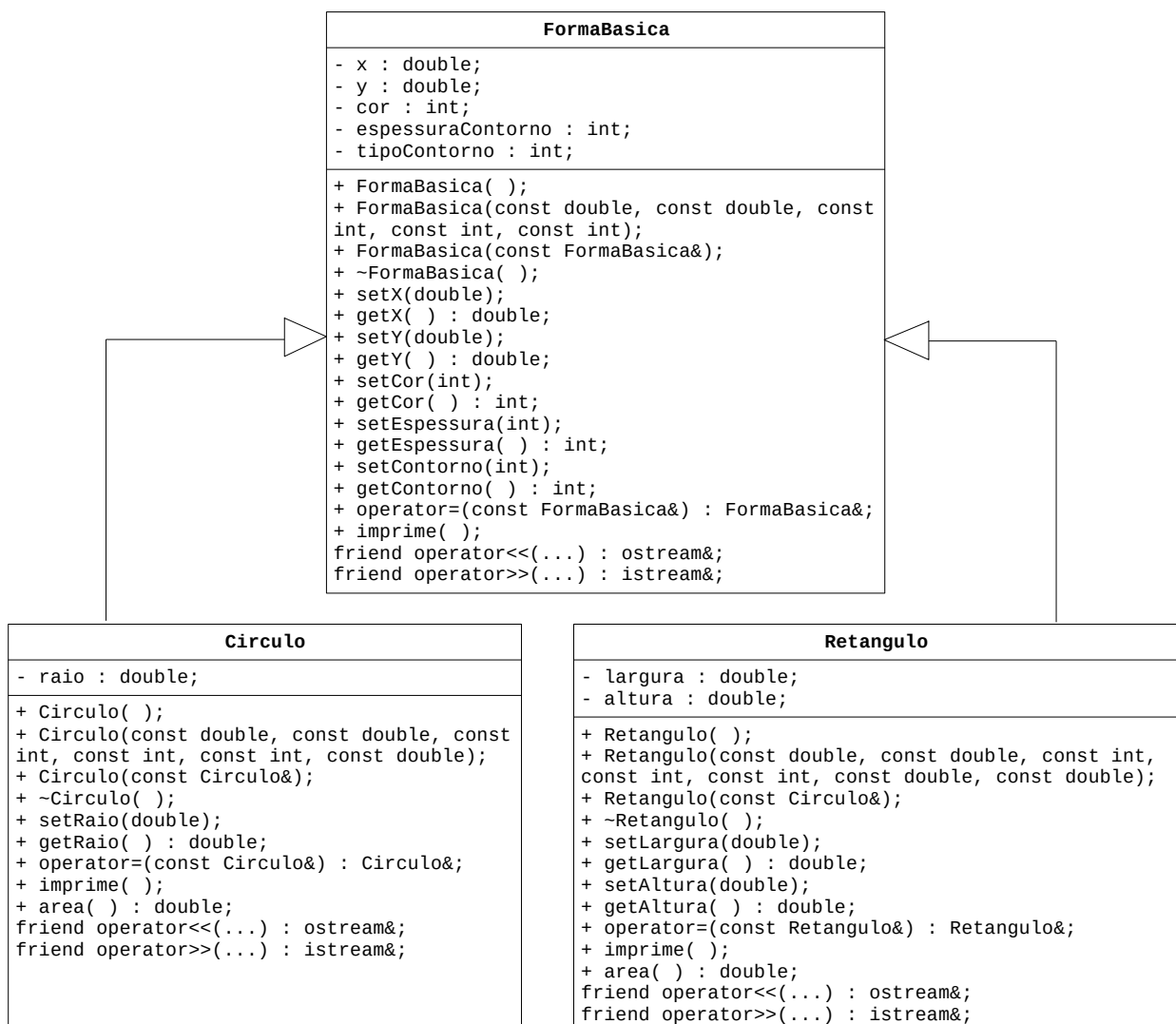
## Implementação (Divida cada projeto em .h, .cpp, main e makefile)

1) (Projeto FormaBásica) Na lista de exercícios anterior, criamos um projeto para programas de manipulação de imagens, em que figuras geométricas, que são desenhadas numa tela, podem ter suas características armazenadas por diferentes tipos de objetos.



Tais figuras geométricas podem manter características como **posição na tela (x, y)**, **cor de fundo**, **tipo de contorno**, **espessura do contorno** além de outras características relacionadas com o tipo da figura (círculo ou retângulo).

Sendo assim, definiu-se uma *hierarquia de herança* contendo uma classe básica **FormaBasica** com os atributos como “**private**” na sua implementação. Dessa forma, objetos como Circulo e Retangulo foram derivados da classe básica conforme o diagrama:



Refaça a implementação da classe mas agora defina e implemente qual o método que poderia ter uma característica **Polimórfica**? Lembre-se que não basta apenas o método para testar a o polimorfismo.

Na mesma idéia, qual método poderia dar uma característica de **classe abstrata** para a classe básica? Faça essa implementação também.

Inclua mais duas classes no projeto, uma para representar uma forma **Triângulo** e uma para representar uma forma **Quadrado** (Note que existe uma relação entre Quadrado e Retângulo).

Implemente uma função **main** que possa fazer os testes das modificações que você realizar no projeto.

