

Na podstawie poniższego rysunku zaimplementuj klasę *Figura* oraz jej klasy pochodne (wystarczy 2 klasy pochodne posiadające tylko jedną metodę *wyświetl()*, przy czym metoda ta powinna być gadatliwa tzn. wypisywać w trybie tekstowym odpowiedni komunikat np. „Rysuję linię”).

Zaimplementuj klasę *XXOkrag* z gadatliwą metodą *wyświetlaj()*.

Zaimplementuj adapter *Okrag* dostosowujący interfejs *XXOkrag* do interfejsu *Figury*.

Zaimplementuj prosty program wyświetlający konkretne figury, w tym *Okrag*, z wykorzystaniem polimorfizmu (najlepiej zrobić tablicę wskaźników do obiektów *Figura* i napisać kod, który wyświetla wszystkie figury z tablicy wywołując wirtualną funkcję *wyświetl()* ).

