1.Създайте структура **rectangle** (правоъгълник) , **в стил С, без член-функции,** с член-данни размерите на правоъгълника. Напишете функция show(), която извежда данните за правоъгълника и функции area() и perimeter(), които изчисляват лицето и периметъра му, съответно.

В main() създайте масив от правоъгълници ( структурни променливи **rectangle**). За всеки правоъгълник изведете размерите, периметъра и лицето му, като използвате написаните функции.

2. Създайте клас **Rectangle** със същите член-данни (размери на правоъгълника) и член-функции:

- конструктори – по подразбиране, с един параметър (създава квадрат), и с два параметъра

- член-функции set()- за задаване на съответния размер на правоъгълника

- член-функции get() – връщащи съответния размер

- show() – извеждаща обект **Rectangle**

- аrea() – връщаща лицето на правоъгълника

- perimeter() – връщаща периметъра на правоъгълника

В main()

(а) създайте единични обекти **Rectangle**, с използване на всички дефинирани конструктори

(b) Изведете обектите

(c) За последния обект , задайте стойности на размерите с единица по-големи от първоначалните, след което oтново изведете обекта

(d) Изчислете и изведете лицето и периметъра на последния обект

(е) Създайте масив от 3 обекта **Rectangle,**  съдържащ обекти, създавани с използване на трите дефинирани конструктора

(f) Изведете обектите от масива, периметрите и лицата им.