

## Inheritance

Aşağıda UML diagramı verilen sınıfları ve main.cpp için verilen kodu yazıp çalıştırınız.

### Sınıf UML Diagramları

Sekil
# ad: string
+ yazdir(): void şeklin adını ekrana yazdırır

Daire: public Sekil
- yaricap: double
+ Daire(double yc) gelen parametreyi kendi yarıçapına kaydeder
+ yazdir(): void şeklin adını ekrana yazdırdıktan sonra şeklin alanını ve çevresinide ekrana yazdırır
- alan(): double şeklin alanını hesaplar
- cevre(): double şeklin çevresini hesaplar

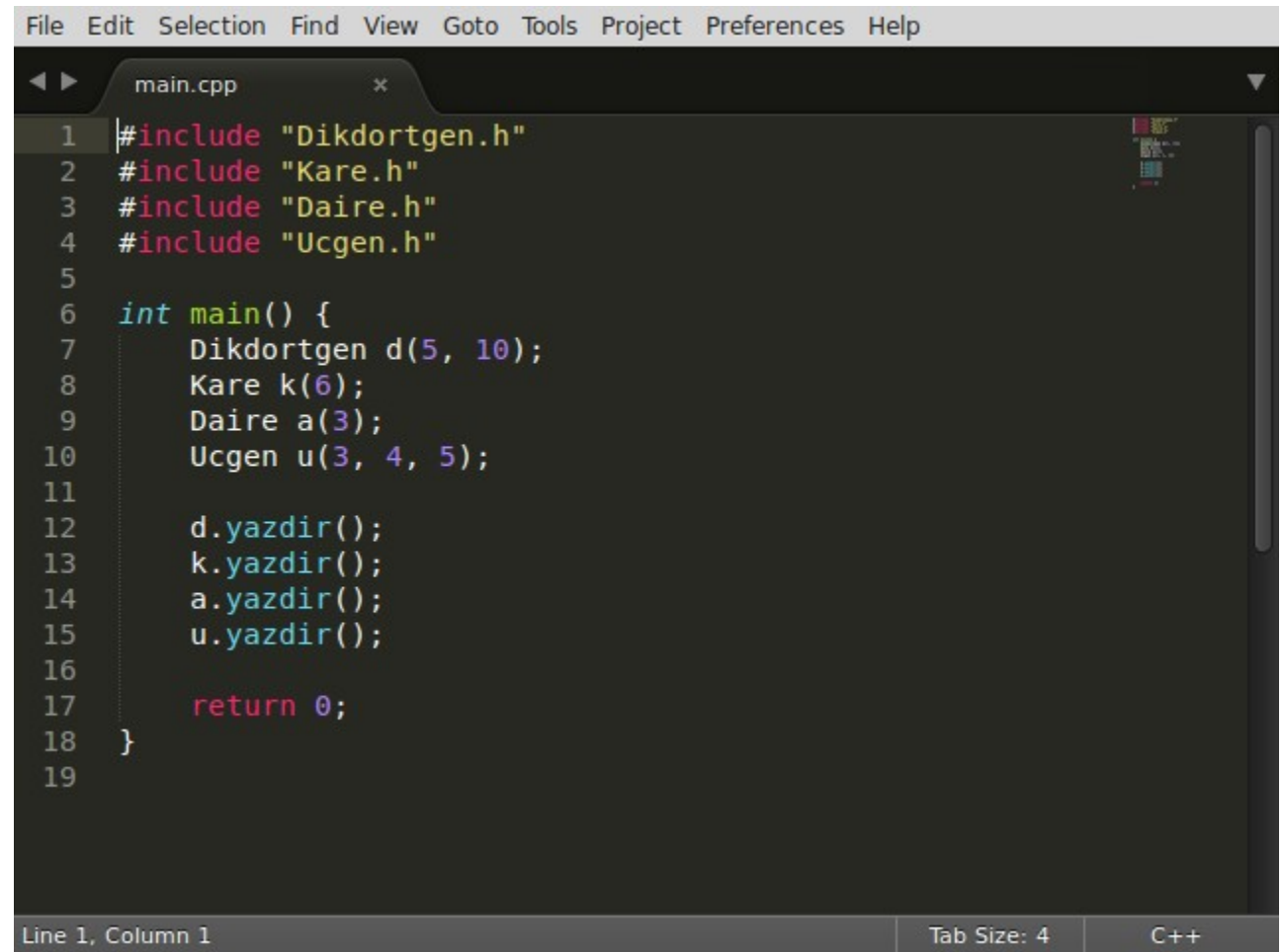
Ucgen: public Sekil
- kenar1: double - kenar2: double - kenar3: double
+ Ucgen(double k1, double k2, double k3) gelen parametreleri kendi değişkenlerine kaydeder
+ yazdir(): void şeklin adını ekrana yazdırdıktan sonra şeklin alanını ve çevresinide ekrana

yazdırır
- alan(): double şeklin alanını hesaplar
- cevre(): double şeklin çevresini hesaplar

Dikdortgen: public Sekil
- en: double - boy: double
+ Dikdortgen(double e, double b) gelen parametreleri kendi değişkenlerine kaydeder
+ yazdır(): void şeklin adını ekrana yazdırdıktan sonra şeklin alanını ve çevresinide ekrana yazdırır
- alan(): double şeklin alanını hesaplar
- cevre(): double şeklin çevresini hesaplar

Kare: public Dikdortgen
+ Kare(double kenar) en ve boyu eşit olan dikdörtgen oluşturur (Dikdortgen sınıfının nesne kurucusunu çağırır)

## Main Fonksiyon Kodu:



```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
main.cpp x
1 #include "Dikdortgen.h"
2 #include "Kare.h"
3 #include "Daire.h"
4 #include "Ucgen.h"
5
6 int main() {
7     Dikdortgen d(5, 10);
8     Kare k(6);
9     Daire a(3);
10    Ucgen u(3, 4, 5);
11
12    d.yazdir();
13    k.yazdir();
14    a.yazdir();
15    u.yazdir();
16
17    return 0;
18 }
19
Line 1, Column 1 Tab Size: 4 C++
```

### Örnek Ekran Çıktıları:

```
Seklin adi: Dikdortgen
Seklin alani: 50
Seklin cevresi: 30
Seklin adi: Kare
Seklin alani: 36
Seklin cevresi: 24
Seklin adi: Daire
Seklin alani: 28.26
Seklin cevresi: 18.84
Seklin adi: Ucgen
Seklin alani: 6
Seklin cevresi: 12

Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.004 s
Press ENTER to continue.
█
```