**ВАРИАНТ 26**

Создать абстрактный класс Геометрическая фигура.

Создать класс Point (точка). В качестве полей класса задаются цвет фигуры, состояние «видимое/невидимое». Реализовать операции: передвижение по горизонтали, по вертикали, изменение цвета, опрос состояния (видимый/невидимый). Метод вывода на экран должен выводить состояние всех полей объекта.

Создать класс Circle (окружность) как потомок точки. В класс Circle добавить метод, который вычисляет площадь окружности.

Создать класс Цилиндр как потомок Circle, реализовать метод вычисления объема цилиндра.

Точка, окружность, цилиндр должны поддерживать методы передвижения по горизонтали и вертикали, изменения цвета. Подумать, какие методы будут виртуальными, какие перегруженными.

**ВАРИАНТ 27**

Создать абстрактный класс Геометрическая фигура.

Создать класс Point (точка). В качестве полей класса задаются цвет фигуры, состояние «видимое/невидимое». Реализовать операции: передвижение по горизонтали, по вертикали, изменение цвета, опрос состояния (видимый/невидимый). Метод вывода на экран должен выводить состояние всех полей объекта.

Создать класс Линия как потомок Точки, реализовать метод вычисления отрезка.

Точка, линия должны поддерживать методы передвижения по горизонтали и вертикали, изменения цвета. Подумать, какие методы будут виртуальными, какие перегруженными

**ВАРИАНТ 28**

Создать абстрактный класс Геометрическая фигура.

Создать класс Point (точка). В качестве полей класса задаются цвет фигуры, состояние «видимое/невидимое». Реализовать операции: передвижение по горизонтали, по вертикали, изменение цвета, опрос состояния (видимый/невидимый). Метод вывода на экран должен выводить состояние всех полей объекта.

Создать класс Rectangle (прямоугольник) как потомок точки, реализовать метод вычисления площади прямоугольника.

Точка, прямоугольник должны поддерживать методы передвижения по горизонтали и вертикали, изменения цвета. Подумать, какие методы будут виртуальными, какие перегруженными

**ВАРИАНТ 29**

Создать абстрактный класс Геометрическая фигура.

Создать класс Point (точка). В качестве полей класса задаются цвет фигуры, состояние «видимое/невидимое». Реализовать операции: передвижение по горизонтали, по вертикали, изменение цвета, опрос состояния (видимый/невидимый). Метод вывода на экран должен выводить состояние всех полей объекта.

Создать класс Circle (окружность) как потомок точки. В класс Circle добавить метод, который вычисляет площадь окружности.

Точка, окружность должны поддерживать методы передвижения по горизонтали и вертикали, изменения цвета. Подумать, какие методы будут виртуальными, какие перегруженными