

-문제 정의: 주어진 프로그램은 도형을 관리하는 그래픽 에디터를 구현하는 것이 목표입니다.

-문제 해결 방법: Shape는 클래스로, 다양한 도형을 상속받도록 설계하고 Circle, Rect, Line 클래스는 각각 도형을 구체화하고, 고유의 draw() 메서드 구현해야 한다. 또한 UI를 통해 사용자 입력을 처리해야 한다.

-아이디어 평가: Shape 클래스로 다양한 도형을 상속받게 했고 UI를 통해 사용자 입력을 처리해주었다.