# Упражнения: Абстрактни класове и полиморфизъм

## Фигури

Създайте йерархия на класа, започвайки с **абстрактен** клас **Shape**:

* **Абстрактни методи:**
  + calculatePerimeter(): doulbe
  + calculateArea(): double
* **Виртуални методи**:
  + Draw(): string

Наследете класа **Shape** с двата дъщерни класа:

* **Rectangle**
* **Circle**

Всеки от тях трябва да има:

* **Полета:** 
  + **Дължина и ширина за Rectangle**
  + **Радиус за Circle**
* **Капсулация за полетата**
* **Публичен конструктор**
* **Конкретни методи за изчисления (обиколка и лице)**
* **Презаписани методи за рисуване**