# 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**

## Министерство на образованието и науката (МОН)

* Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "**Обучение за ИТ кариера**" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист".



* Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от **фондация "Софтуерен университет"** и се разпространява под **свободен** **лиценз CC-BY-NC-SA** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).

