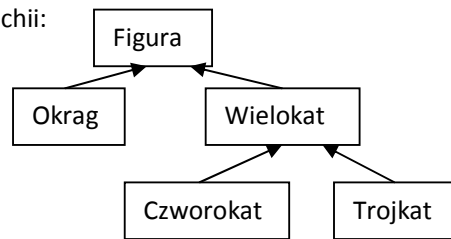


Dziedziczenie

1. Zadeklarować klasy hierarchii:



2. Zadeklarować klasę Punkt.
3. Dodać „mówiące” konstruktory i destruktory.
4. Dodać prywatne pola do klas:
Punkt: float x,y;
Figura: char * nazwa_figury;
Okrag: Punkt centre; float promien;
Wielokat: int liczba_katow;
Czworokat: Punkt w1, w2, w3, w4;
Trojkat: Punkt w1, w2, w3;
5. Zapewnić aby działał kodu funkcji main.