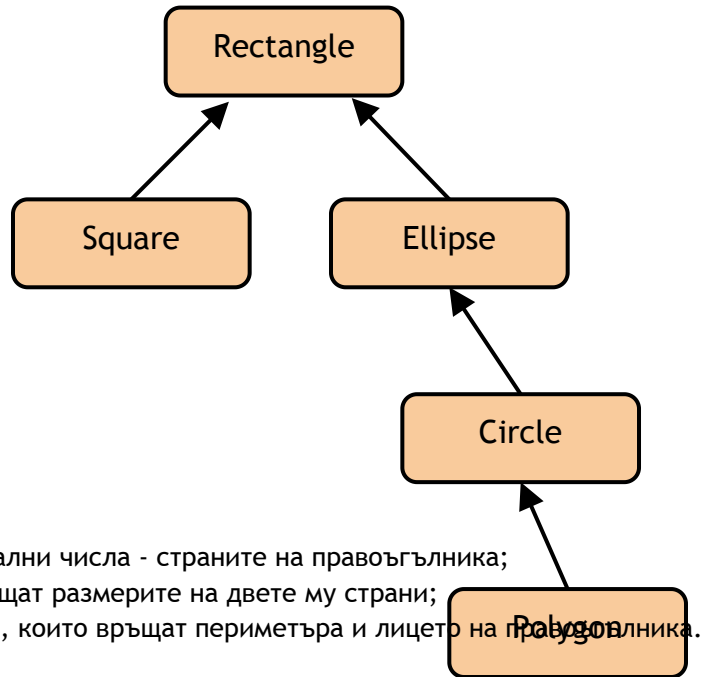


Реализирайте следната йерархия от класове:
Клас Rectangle - правоъгълник:



- Конструктор, приемащ две реални числа - страните на правоъгълника;
- методи getA и getB, които връщат размерите на двете му страни;
- методи getPerimeter и getArea, които връщат периметъра и лицето на правоъгълника.

Клас Square - квадрат, наследяващ клас Rectangle:

- Конструктор, приемащ едно реално число - страната на квадрата;
- Метод getB не е публичен.

Клас Ellipse - елипса, наследяващ клас Rectangle:

- Конструктор, приемащ две реални числа - радиусите на елипсата.

По подходящо би било, елипсата да има интсанция на клас Rectangle, с помощта на която да пресмята лицето и периметъра си, но за целите на упражнението, нека да го наследява.

Клас Circle - кръг, който наследява Ellipse:

- Конструктор, приемащ един аргумент - радиусът на кръга;
- Метод getB е private, а метод getA, ще връща радиуса на кръга.



Клас Polygon - правилен многоъгълник, наследяващ Circle:

- Конструктор, приемащ 2 аргумента - радиуса на описващия кръг и броят на страните на многоъгълника (правилен многоъгълник).

Отново, по-подходящо би било многоъгълникът да използва инстанция на клас Circle, за да изчислява лицето и периметъра си, но за целите на упражнението, ще бъде негов наследник.