

Да се напише клас `Rectangle`, който има следните полета:

- `float a, float b` - страните на правоъгълника;
- конструктор, който приема стойностите на тези полета;
- `float getPerimeter() const` - изчислява обиколката на правоъгълника;
- `float getArea() const` - изчислява лицето на правоъгълника;
- селектори.

Да се напише клас `Ellipse`, който има следните полета:

- `float a, float b` - радиусите на елипсата;
- конструктор, който приема стойностите на тези полета;
- `float getPerimeter() const` - изчислява обиколката на елипсата;
- `float getArea() const` - изчислява лицето на елипсата;
- селектори.

Да се напише клас `RectangleFrame`, който представлява следната фигура (оцветена в синьо):



Това е фигурата, която остава, след като изрежем вписаната елипса от правоъгълника.

Реализирайте класа, като наследите класовете `Rectangle` и `Ellipse`.

Лицето на фигурата, е само областта, оцветена в синьо. Обиколката е размерът на целия контур.

Селекторите, трябва да връщат страните на правоъгълника.

Конструкторът приема размерите на страните.