

ZADATAK 4

C#

Napisati apstraktnu klasu **GeometrijskaFigura** sa apstraktnim metodama za izračunavanje obima i površine.

Napisati klase **Krug** i **Pravougaonik** koje nasleđuju klasu **GeometrijskaFigura** i redefinišu njene apstraktne metode.

Klase **Krug** i **Pravougaonik**, pored svojih polja, imaju i konstruktor sa parametrima, svojstva (properties) za svako polje i redefinisano metodu **ToString**.

Napisati i klasu **Kvadrat** koja nasleđuje klasu **Pravougaonik**. Klasa **Kvadrat** ima konstruktor sa parametrima, redefinisana svojstva i redefinisani metod **ToString**.

U klasi koja sadrži main metod napisati metod **IspisiFiguru(GeometrijskaFigura g)** koja ispisuje informacije o zadatoj figuri.

Napisati kratak test program.