

Incapsulation

Public vs Private

[Greditor /

circle.h, circle.cpp,
rectangle.h, rectangle.cpp,
line.h, line.cpp,
main.cpp

]

Создайте классы `Circle`, `Rectangle`, `Line` – заготовки для векторного графического редактора. Объявления и определения разместите в разные файлы.

Классы должны хранить следующие *приватные поля*:

- Толщина контура `stroke_thickness`,
- Координаты и размеры (набор полей зависит от фигуры),
- Цвет контура `stroke_color`.

И реализовывать следующие *публичные методы*:

- Вычисление периметра `get_perimeter()`,
- Вычисление площади `get_square()`,
- Несколько методов `set_...(...)`, каждый из которых задает свойство конкретному приватному полю.
- Рисование фигуры `draw()`.

Создайте два экземпляра класса `Circle`, один экземпляр класса `Rectangle` и нарисуйте синий автомобиль:

