

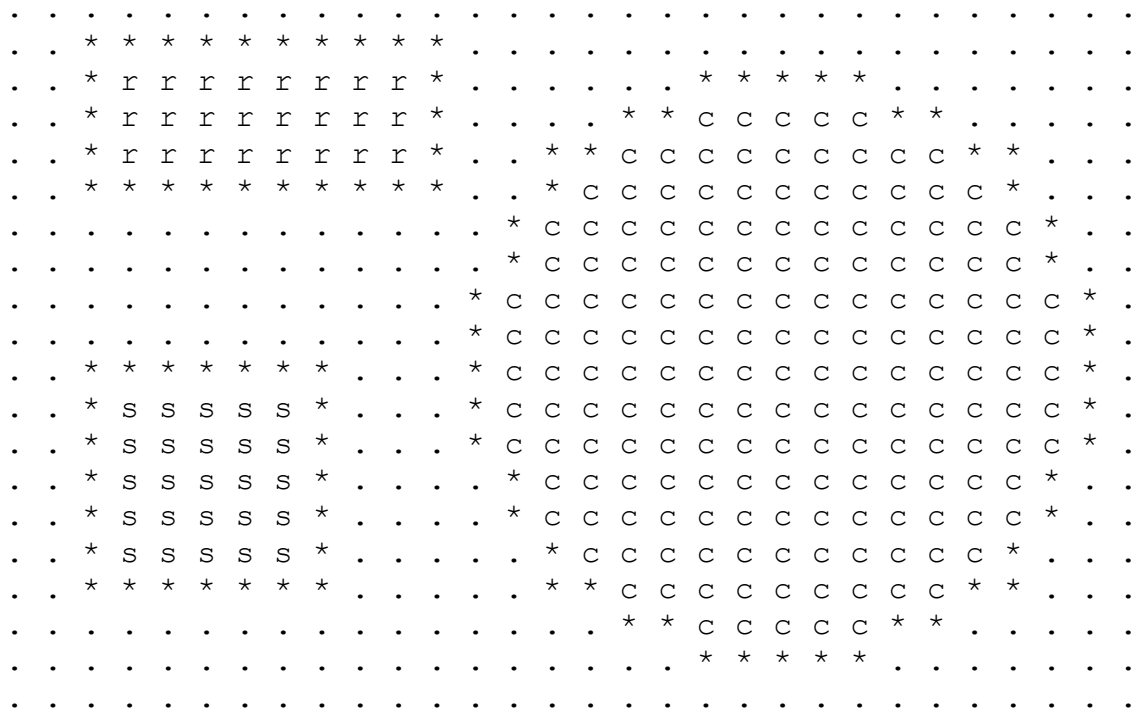


Na ocenę 5:

Klasa Shape ma mieć dodatkową wersję funkcji draw rysującą figurę oraz jej krawędź innymi odcieniami szarości. Funkcja ta będzie więc pobierała dodatkowy argument – odcień szarości krawędzi (możliwe są inne warianty rozwiązania):

```
void drawWithBorder(Image& image, byte grayLevel, byte borderGrayLevel)
```

Przykładowy efekt działania programu:



*Wskazówki:*

- 1) *Przed narysowaniem figur geometrycznych należy zdefiniować parametry figury niezbędne do jej narysowania (np. współrzędne położenia figury w obrazie, promień koła czy szerokość boków prostokąta itp.). Parametry te można podać w konstruktorze figury (możliwe są też inne warianty rozwiązania).*