**Activitat 15)** Crea un programa que calculi l'àrea de diferents formes geomètriques.

*Passos:*

1. Crea una classe abstracta:
   1. Defineix una classe abstracta anomenada Forma. No afegeixis atributs.
   2. Afegeix un mètode abstracte calcularArea().
2. Implementa subclasses:
   1. Crea subclasses com Cercle, Rectangle i Triangle.
   2. Cada subclasse ha d'implementar el mètode calcularArea().
3. Fes un script tal que:
   1. Instancia objectes de Cercle, Rectangle i Triangle.
   2. Passa els paràmetres corresponents al mètode calcularArea() (el radi per al Cercle, l'amplada i l'altura per al Rectangle, base i altura pero al triangle).
   3. Mostra les àrees calculades.

Lliurar tot a un únic .php

**Activitat 16)** Converteix la classe abstracta Forma de l'exercici anterior (activitat 15) una interface i implementa per a aconseguir les àrees. Afegeix un nou mètode a l’interface calcularPerimetre(). Lliurar en diferents fitxers: forma.php, cercle.php, rectangle.php, triangle.php i index.php.

**Activitat 17)** Mitjançant herencia multiple, Crea un sistema que gestioni dispositius electrònics com Mòbils i Tauletes. Els dispositius han de compartir funcionalitats comunes, com Connexió WiFi i Connexió Bluetooth, però també han de tenir funcionalitats específiques segons el tipus de dispositiu.

*Passos:*

1. Defineix els Traits:
   1. Crea dos traits: WiFi i Bluetooth.
   2. Cada trait ha de tenir un atribut connexió específic (pe. wifiConnect), que pot ser true o false.
   3. Cada trait ha de tenir mètodes definits per connectar i desconnectar WiFi i Bluetooth respectivament.
      1. Aquest mètodes han de canviar l’estat del seu atribut connexió específic, segons si es connecta (true) o desconnecta (false).
      2. Aquest mètodes han de retornar un string específic, l’estat de l’atribut de connexió i el nom del dispositiu, que pot ser qualsevol. És a dir, NO han de tenir l’atribut nom, pero si fer-ne ús; s’ha de passar per paràmetre.
2. Crea una Classe Dispositiu, que conté l’atribut nom del dispositiu i un mètode per mostrar aquesta propietat.
3. Implementa les classes Mobil i Tauleta que heretin de la classe base Dispositiu. Fes que aquestes classes utilitzin els traits WiFi i Bluetooth.
   1. Mobil conté l’atribut numtelefon del dispositiu i un mètode per mostrar aquest atribut. També un metode per a trucar a un número que se li passi, ferTrucada(), i que retorna un string i el número facilitat. Exemple: “Trucant al número: 123456789”.
   2. Tauleta conté l’atribut model del dispositiu i un mètode per mostrar aquest atribut. També té un mètode llegirLlibre() per a cercar i llegir un llibre segons el seu títol. Retorna un string i el nom del llibre a llegir. Exemple: “Llegint el llibre: Picos Pardos Winter Edition”.
4. Crea instàncies de les classes Mobil i Tauleta i prova els mètodes de connexió, desconnexió, mostra la informació dels dispositius, fes una trucada i llegeix un llibre, segons correspongui.