

## Práctica 9: Herencia y Polimorfismo

Lo que hicimos fue básicamente, crear una clase abstracta con el nombre de “Figura” para, posteriormente, poder extenderla con las clases Cuadrado y Circulo y en cada una poder especificar que harían los métodos calcular perímetro y calcular área.

Se les agregaron métodos accesorios a todas las clases y toString a Cuadrado y a Circulo, además se crearon excepciones para ser lanzadas en dado caso de que la figura quedara en estado inconsistente, por ejemplo si se quisiera cambiar el valor del radio o el lado (según sea el caso) a un valor negativo o a cero.