

Interfaces

```
interface IFigura2D
{
    2 referencias
    string nombre { get; set; }
    5 referencias
    decimal ancho { get; set; }
    5 referencias
    decimal largo { get; set; }
    2 referencias
    decimal area { get; }
    2 referencias
    void dibujar();
    2 referencias
    void rotar(decimal grados);
    2 referencias
    void mover(decimal x, decimal y, decimal z);
}
```

```
interface IFigura3D
{
    1 referencia
    string nombre { get; set; }
    4 referencias
    decimal ancho { get; set; }
    4 referencias
    decimal largo { get; set; }
    4 referencias
    decimal alto { get; set; }
    1 referencia
    decimal area { get; }
    1 referencia
    decimal volumen { get; }
    1 referencia
    void dibujar();
    1 referencia
    void rotar(decimal grados);
    1 referencia
    void mover(decimal x, decimal y, decimal z);
}
```

```
interface IFigura3DParcial
{
    5 referencias
    decimal alto { get; set; }
    2 referencias
    decimal volumen { get; }
}
```

```

public class PrismaRectangular : IFigura3D
{
    1 referencia
    public string nombre { get; set; }
    4 referencias
    public decimal ancho { get; set; }
    4 referencias
    public decimal largo { get; set; }
    4 referencias
    public decimal alto { get; set; }
    1 referencia
    public decimal area
    {
        get
        {
            return 2 * (ancho * largo) + 2 * (alto * largo) + 2 * (alto * ancho);
        }
    }
    1 referencia
    public decimal volumen
    {
        get
        {
            return ancho * largo * alto;
        }
    }
    1 referencia
    public void dibujar()
    {
        Console.WriteLine("Soy un Prisma Rectangular");
    }
    1 referencia
    public void mover(decimal x, decimal y, decimal z)
    {
        Console.WriteLine($"Me estoy moviendo a las coordenadas ({x},{y},{z})");
    }
    1 referencia
    public void rotar(decimal grados)
    {
        Console.WriteLine($"Estoy rotando {grados} grados");
    }
}

```

```

public class PrismaRectangular2D3D : IFigura2D, IFigura3DParcial
{
    2 referencias
    public string nombre { get; set; }
    5 referencias
    public decimal ancho { get; set; }
    5 referencias
    public decimal largo { get; set; }
    5 referencias
    public decimal alto { get; set; }
    0 referencias
    public decimal tiempo { get; set; }

    2 referencias
    public decimal area
    {
        get
        {
            return 2 * (ancho * largo) + 2 * (alto * largo) + 2 * (alto * ancho);
        }
    }

    2 referencias
    public decimal volumen
    {
        get
        {
            return ancho * largo * alto;
        }
    }

    public void dibujar()
    {
        Console.WriteLine("Soy un Prisma Rectangular");
    }

    2 referencias
    public void mover(decimal x, decimal y, decimal z)
    {
        Console.WriteLine($"Me estoy moviendo a las coordenadas ({x},{y},{z})");
    }

    2 referencias
    public void rotar(decimal grados)
    {
        Console.WriteLine($"Estoy rotando {grados} grados");
    }
}

```