

## 2- Tarefa Refactorización

Crear unha clase **Rectángulo** que ten o método **calcularArea()** que calcula a área dun rectángulo.

Démonos conta de que hai máis figuras ás que se lle pode calcular a área, por exemplo, a un círculo.

Refactoriza empregando o patrón Extract Interface para crear á interface que se implementará en cada unha das clases (rectangulo e circulo)

```
exercicios > InterfazArea.java > InterfazArea
1 package Ejercicios;
2
3 public interface InterfazArea {
4
5     double calcularArea();
6
7 }
```

```
public class Circulo implements InterfazArea {
    private double radio;

    public Circulo(double radio) {
        this.radio = radio;
    }

    @Override
    public double calcularArea() {
        return Math.PI * Math.pow(radio, 2);
    }
}
```

```
public class Rectangulo implements InterfazArea {
    private double base;
    private double altura;

    public Rectangulo(double base, double altura) {
        this.base = base;
        this.altura = altura;
    }

    @Override
    public double calcularArea() {
        return base * altura;
    }
}
```