

1. Crie uma classe chamada figura, com os seguintes atributos privados:

- lado 1
- lado 2
- lado 3
- raio
- tipo

2. Crie os métodos getter e setter para cada um dos atributos

3. Crie 3 construtores, conforme os parâmetros abaixo:

- lado1 e lado 2
- lado 1, lado 2 e lado 3
- raio

Cada construtor deve atribuir um valor ao tipo, da seguinte forma:

- se lado 1 = lado 2 então tipo = quadrado
- se lado 1 diferente lado 2 então tipo = retângulo
- se lado 1 = lado 2 = lado 3 então tipo = "Triângulo equilátero"
- se dois lados iguais e um diferente então tipo = "Triângulo isósceles"
- se três lados diferentes então tipo = "Triângulo escaleno"
- Se raio então tipo = "Círculo"

Os parâmetros não utilizados devem ter valor 0.

4. Construir um método mostraStatus() que imprime os parâmetros diferentes de zero.