

Hoja de ejercicios 66_68:

- Clases finales.
- Métodos finales.
- Sobreescritura de métodos.
- Clases abstractas.

66.- Crea una clase *final* sencilla llamada *Definitiva* con dos atributos de tipo *String* con sus *getters* y *setters*.

67.- Crea una clase (no *final*) llamada *Demo* que tenga dos métodos, uno de ellos *final*. Crea una subclase que herede de *Demo* llamada *SubDemo* que sobreescriba el método que no es *final*. Comprueba que el método *final* no puede ser sobreescrito en la subclase. Comprueba además que el método de la subclase ha sido sobreescrito.

68.- Crea una clase **abstracta** llamada *Forma*:

- Con los siguientes atributos:
 - *String nombre*
 - *float base, float altura*
 - *float posicionX, float posicionY*
 - *String color*
- Con el siguiente método abstracto:
 - *float calcularArea()*
- Con los siguientes métodos no abstractos:
 - *Getters* y *setters* de los atributos.
- Comprueba que no se puede instanciar la clase abstracta *Forma*.
- Crea una clase llamada *Triangulo* que herede de la clase *Forma*. Define en ella el método *calcularArea*.
- Crea una clase llamada *Rectangulo* que herede de la clase *Forma*. Define en ella el método *calcularArea*.
- Crea una clase aparte con el método *main* para probar todas las funcionalidades de las subclases *Triangulo* y *Rectangulo*.