Realizar las siguientes actividades utilizando la clase abstracta Figura (con el método abstracto dibujar) y el enumerado Colores utilizados en clase (ATENCIÓN: SE VE MUY LARGO PERO ES PORQUE LA EXPLICACIÖN ESTA MUY DETALLADA. VAYAN HACIENDO CADA OBJETIVO UNO POR UNO. NO TRATEN DE HACER EL SIGUIENTE OBJETIVO SI EL ANTERIOR NO ESTA RESUELTO )

1.- Crear una clase con el nombre Ventana que herede de la clase Figura, que tenga los atributos: tamaño (number), conMarco (boolean), luzEncendida (boolean). Sobre escribir el método "dibujar", que debe pintar la ventana en la posición X,Y que tenga. El ancho y el alto se debe conseguir usando el atributo tamaño. El color de fondo dependerá de si la luz esta encendida (amarillo) o no (negro). Si el atributo conMarco es true, la ventana debe tener un marco, de lo contrario no. En el constructor los valores de los atributos "conMarco" y "luzEncendida" son opcionales y deben asignarse aleatoriamente si no se reciben

2.- Crear una clase con el nombre Piso que herede de la clase Figura, que tenga el atributo nroVentanas (number), ancho (number) y alto (number). El alto debe ser un atributo Static y constante. En el constructor se debe recibir por parámetro el ancho, el color, la posición X,Y, pero el atributo nroVentanas debe ser un número aleatorio. Sobre escribir el método "dibujar", que debe pintar un rectangulo usando la posición X,Y, del color que tenga el atributo color. Luego debe instanciar tantas ventanas como tenga el atributo nroVentanas y llamar el método "dibujar" de cada una. El tamaño de las ventanas debe calcularse en base al ancho del piso, de modo tal que todas quepan (todas las ventanas deben tener el mismo tamaño y debe haber una pequeña separación entre estas).

3.- Crear la clase Edificio que herede de la clase Figura, que tenga los atributos nroPisos (number), ancho (number) y nombre (string). El constructor debe recibir por parámetros: el nombre del edificio, el número de pisos, la posición X y la posición Y. El color y el ancho se determinan de forma aleatoria.

4.- Sobre escribir el método dibujar de la clase Edificio, que debe instanciar y dibujar tantos objetos de la clase Piso como número de pisos tenga el edificio, enviando por parámetro al constructor de Piso: el color, el ancho y la posición X del edificio. El primer piso debe estar en la posición Y del edificio menos el alto de un piso, el sengundo piso debe estar en la posición Y menos el alto de 2 pisos (this.Y - Piso.alto\*i) y asi sucesivamente. Luego de pintar todos los pisos, se debe mostrar el nombre del edificio (arriba del último piso)

5.- Crear un archivo HTML con un canvas que ocupe toda la página. Agregar un botón y programar el evento click del botón para que ejecute una función que pida al usuario un nombre (usando prompt) y luego instancie un objeto de la clase Edificio, pasando por parámetro al constructor el nombre del edificio (el que el usuario escribió), un número de pisos aleatorio, una posición X aleatoria, la posición Y debe ser el borde inferior del canvas. Luego de instanciar el edificio debe ejecutar el método dibujar (utilice la imagen adjunta como ejemplo)