Exercicio 1. Identificación de elementos da programación orientada a obxectos (POO)

No seguinte exemplo de código identifica todos os conceptos e termos que podas relacionados coa programación orientada a obxectos: clase, obxecto, construtor, atributos, método, encapsulado de campos, abstracción, encapsulamento, herdanza, polimorfismo, sobrecarga, envío de mensaxes, agregación/composición, xeneralización/especialización, asociación.

```
abstract class FiguraGeometrica
       public abstract double area();
   }
  class Circulo extends FiguraGeometrica
       private int radio;
       public int getRadio(){
          return this.radio;
        public void setRadio(int radio){
           this.radio=radio;
        }
        public Circulo(int radio)
        {
            this.radio = radio;
        }
        @Override
        public double area()
           return (double) (radio * radio * 3.14);
    }
   class Triangulo extends FiguraGeometrica
       private int ladoA;
       private int ladoB;
       private int ladoC;
       public int getLadoA(){
           return this.ladoA;
        public void setLadoA(int ladoA){
           this.ladoA=ladoA;
        public int getLadoB(){
           return this.ladoB;
        public void setLadoB(int ladoB){
           this.ladoB=ladoB;
        public int getLadoC(){
           return this.ladoC;
        public void setLadoC(int ladoC){
           this.ladoC=ladoC;
        }
```

```
public Triangulo(int a, int b, int c)
            ladoA = a;
            ladoB = b;
            ladoC = c;
        }
        @Override
        public double area()
            double num, mPer;
            mPer = (double) (ladoA + ladoB + ladoC) / 2;
            num = mPer * (mPer - ladoA) * (mPer - ladoB) * (mPer - ladoC);
            if (num <= 0)</pre>
                System.out.println("Posiblemente o triángulo non exista, volve
tentalo de novo");
               return 0;
            }
            else
               return Math.pow(num, 0.5);
        }
    class Cadrado extends FiguraGeometrica
        private int lado;
        public int getLado(){
           return this.lado;
        public void setLado(int lado){
            this.lado=lado;
        }
        public Cadrado(int lado)
            this.lado = lado;
        @Override
        public double area()
            return lado * lado;
        }
    }
```