

En la segunda parte de este proyecto hemos usado clases para calcular las áreas y los perímetros de las figuras geométricas.

En TypeScript, las clases tienen campos, constructores, propiedades y funciones. Al definir una clase utilizamos la palabra `class` y cerramos con llaves `{}` y luego definimos adentro nuestros campos, constructores, propiedades y funciones.