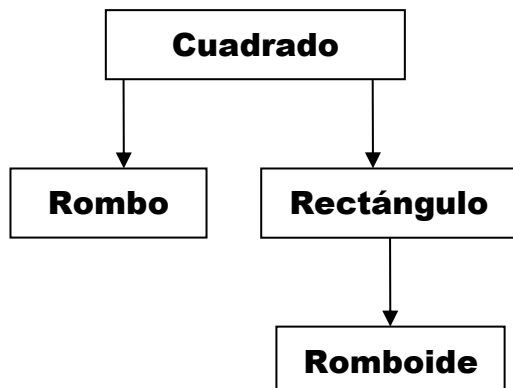


## Paralelogramos, versión 1 (herencia)

En esta primera versión usaremos como clase padre la más sencilla —el Cuadrado— a partir de la cual construiremos las demás. Por tanto, la estructura de clases de esta versión, será:



### Punto de entrada

La aplicación se mantendrá como en la versión anterior.

Nota: **Área del Romboide:**

```
double anguloRadianes = Math.PI * anguloEnGrados / 180;
```

```
Area = ladoBase * ladoLateral * Math.Sin(anguloRadianes);
```