

## Paralelogramos, versión 3 (polimorfismo y menú)

Nota: El método **ComoString**, se llamará **ToString**. => Habrá que sobreescribirlo.

Utilizando la estructura de paralelogramos con herencia que quieras, realiza lo siguiente en el punto de entrada:

Construirá una lista llamada **listaFiguras** donde guardaremos todas las figuras que construyamos.

Utilizará un menú con cuatro opciones para poder construir una figura de cada tipo y otra para presentar todas las figuras construidas, en el orden en que se construyeron.

Por tanto las opciones son:

"1. Construir cuadrado", "2. Construir Rectángulo", "3. Construir Rombo",  
"4. Construir Romboide", "5. Presentar Paralelogramos", "0. Salir"

Para cada figura, el programa pedirá únicamente los datos que necesite para construirla.

El ángulo que se pide para rombo o romboide es el ángulo menor, por tanto menor de 90.

### Avanzado (La estructura partirá de Rombo o de Romboide)

Cuando selecciones en el menú construir una de las figuras, no se te pedirá el nombre sino que los nombres de cada figura se pondrán automáticamente.

Estos nombres se formarán con el prefijo "**cuad-**" o "**rectn-**" o "**romb-**" o "**roide-**" según el tipo, seguido del nº de orden de la figura construida.

Ejemplo: El nombre del tercer romboide que construyas será: "**roide-3**".