

La clase **FiguraGeometrica** posee: todos sus atributos protegidos, un constructor por defecto, un método getter y setter para el atributo **\_color**, un método virtual (**ToString**) y dos métodos abstractos: **Dibujar** (público) y **CalcularDatos** (protegido).

CalcularDatos será invocado en el constructor de la clase derivada que corresponda, su funcionalidad será la de inicializar los atributos **\_superficie** y **\_perimetro**.

Dibujar, retornará un string (con el color que corresponda) formando la figura geométrica del objeto que lo invoque (retornar una serie de asteriscos que modele el objeto).

Ejemplo:

```
*          *
***        *
*****    *
```

Utilizar el método ToString para obtener toda la información completa del objeto, y luego dibujarlo por pantalla.

Jerarquía de clases:

