ARREGLOS DE OBJETOS

1. Usando herencia múltiple hallar el costo de pintar una figura geométrica de forma rectangular, sabiendo:

Se tiene la clase figura geométrica que tiene como atributos el alto y ancho y en base a estos atributos se tienen al constructor y los métodos para retornar sus valores.

Luego se tiene la clase costoPintar que no tiene atributos, solamente tiene un método que permite obtener el costo en base a recibir el área por medio de un parámetro y se halla el costo multiplicando el área que recibe con el valor 70. Se debe crear la clase derivada de ambas clases con el nombre Rectángulo, el cual no tiene atributos, solamente tiene el método que calcula el área del rectángulo.

En el main crear el objeto del tipo rectángulo, y enviar los valores del alto y ancho, luego mostrar los resultados del área y del costo

USANDO ARREGLOS DE OBJETOS AVERIGUAR CUANTAS FIGURAS TIENEN UN COSTO EN EL RANGO DE 100 A 100000 Bs.

1. Hallar la superficie de un cuadrado y un triángulo AGREGAR EL USO DE ARREGLOS DE OBJETOS, Y OBTENER EL RESULTADO DE LA CANTIDAD DE SUPERFICIES QUE SEAN MAYORES A 50 DE TODAS LAS FIGURAS.
2. Crear un arreglo de objetos almacenando los datos de: Nombre, las 2 notas parciales y la nota final (valores de 0 a 10 decimales) en base a las notas hallar el promedio de las calificaciones ponderando de la sgte manera: 30% 1erParc y 2do parcial y 40% el final mostrar la condición de Aprobado o reprobado, y luego de realizar el proceso registro de los estudiantes, realizar el cálculo del promedio de las notas de los estudiantes aprobados.