

# Boletín 7

- 1) Crea una clase padre llamada `FiguraGeometrica` con los siguientes atributos privados:
  - a) `__lado1` (lado 1 de la figura)
  - b) `__lado2` (lado 2 de la figura)
- 2) Implementa los métodos `getters` y `setters` para los atributos privados.
- 3) Utiliza el método `@property` para crear una propiedad llamada `area` que devuelva el área de la figura geométrica (puedes implementar la fórmula según el tipo de figura que desees).
- 4) Implementa el método `__str__` para la clase `FiguraGeometrica` que imprima una representación legible de la figura.
- 5) Crea una clase hija llamada `Triangulo` que herede de `FiguraGeometrica`. Añade un atributo adicional privado llamado `__altura` para representar la altura del triángulo.
- 6) Implementa los métodos `get_altura`, `set_altura` como `getters` y `setters` para el atributo privado `__altura`.
- 7) Sobrescribe el método `area` en la clase `Triangulo` para calcular el área del triángulo utilizando la fórmula correspondiente.
- 8) En la clase padre `FiguraGeometrica`, añade un método estático llamado `info` que imprima información general sobre figuras geométricas.
- 9) En tu programa principal, crea instancias de la clase `Triangulo`, asigna valores a sus atributos y muestra la información sobre el área utilizando el método `area`.