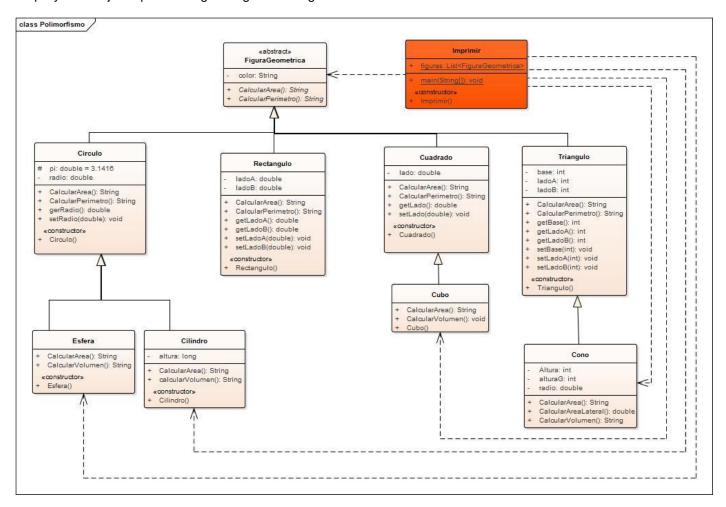


Taller 3 – ARQUITECTURA DE SOFTWARE I POO – Polimorfismo -JAVA

Edison Leonardo Neira Espitia

16/08/2016

1. De acuerdo a los conceptos vistos (**Programación orientada a objetos POO**) en clase se requiere implementar un proyecto en java que satisfaga el siguiente diagrama de clases:



- 2. Se debe implementar el método main de la clase **Imprimir** con el código necesario para evidenciar el correcto funcionamiento del polimorfismo, se debe evidenciar (Desarrollar) los cálculos de las siguientes clases:
 - Circulo.
 - Esfera.
 - Rectangulo.
 - Cuadrado.
 - Cono.