

## MODELADO DE CLASES - Figuras

Desarrollar la o las clases necesarias que permita la creación de objetos que representen figuras geométricas dadas (cuadrado, triángulo, círculo) proveyendo un parámetro de entrada único que identifique el tipo de objeto esperado como retorno. **Tip de ayuda: "Factory"**

La estructura del modelo de clases que deben tener las implementaciones de dichas figuras geométricas será la siguiente:

- Se debe definir una interfaz que exija la definición de métodos que permitan la obtención de los datos: superficie; base; altura; diámetro; tipo de figura geométrica.
- Puede definirse alguna clase intermedia (no instanciable) para reducir la redundancia de código.
- Cada una de sus concreciones debe, ante la invocación de alguno de sus métodos, retornar el valor correspondiente o null en caso de que la figura geométrica correspondiente no posea dicha característica.

En caso de conocer la notación se valorará el diseño de su diagrama UML.