



Prática 2 - Figuras

Na atividade prática de figuras anterior (Prática 1 da unidade 6 - Circle), tínhamos visto como existiam as seguintes classes:

- Uma classe `Figura`, que continha o mínimo comum a todas as figuras: construtor, método `moverA`, métodos `getX` e `getY`.
- No exemplo visto, apenas tínhamos considerado figuras 2D que têm como métodos próprios a área e o perímetro.

Considera agora, também as figuras 3D que têm como métodos próprios a área (superficial) e o volume. Desta forma, terás que fazer:

- Uma classe `Figura`, como comentado anteriormente, mais um método abstrato, que tenha área comum a todas as figuras.
- Cria interfaces para capturar as semelhanças entre diferentes figuras. Por exemplo:

- `Figura2D` que além da área inclua o perímetro - `Figura3D` que além da área inclua o volume - `FiguraCircular` que inclua um método `getRadio` - Etc.

- Faz com que as figuras envolvidas implementem essas interfaces.
- Cria um método `main` onde, tendo um array de figuras circulares, encarregue de somar o raio de todas as figuras e mostrar na consola.