**Actividad polimorfismo**

| programación orientada a objetos |

Crea la clase Figura**, sin atributos** y con los siguientes métodos virtuales

* double calcArea
* double calcPerimetro
* void muestraQueSoy

Crea las siguientes clases las cuales heredan de la clase Figura con los atributos que se describen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rectángulo | Atributos: base, altura | Métodos de acceso y modificación de los atributos de cada clase, constructor con parámetros  Redefinir los métodos de la clase Figura |
| Círculo | Atributos: radio |
| Triángulo | Atributos: base, altura |

Realiza un main el cual genere un arreglo de tamaño 6 en el cual se solicite al usuario los valores de 2 triángulos, 2 círculos y 2 triángulos y los guarde en las posiciones del 0 al 5 del arreglo. Posteriormente realizar un ciclo en el cual se usando el método muestraQueSoy indique para cada uno que figura es así como su área y perímetro.

Una vez que termines, levanta la mano para que tu maestra pase a revisarlo.