**Actividad Herencia: figuras**

programación orientada a objetos

|  |
| --- |
| Dado el siguiente diagrama de clases |

1. Utiliza los archivos .h de la clase Punto y la clase Figura, así como el main que aparece en plataforma
2. Crea los .h de las clases Circulo y Rectangulo. En el método desplegar de Circulo y Rectangulo, ejecuta el método desplegar de Figura. Para hacerlo debes usar la siguiente sintaxis:

Figura::desplegar(); de esta manera solo agregas los atributos de la clase para mostrarlos enseguida.

NOTA: Recuerda que el perímetro de un círculo es 2 ¶ radio

1. Usa el siguiente main que bajaste para probarlo. Debe aparecerte lo siguiente:

