**EJERCICIOS BÁSICOS DE APLICACIÓN**

1. Crea una clase Figuras y varias clases derivadas para calcular el área y el perímetro de rectángulo, triángulo, cuadrado, rombo y trapecio.
2. Crea una clase Animal y dos clases derivadas, Perro y Gato, que implementen un método HacerSonido().
3. Crea una lista Animal y añade diferentes tipos de animales. Usa polimorfismo para llamar al método HacerSonido().
4. Crea una clase Libro que contenga atributos y métodos para gestionar un libro.
5. Escribe un programa que permita gestionar una agenda, para ello hará falta definir las entidades Agenda, Contacto y Cita.

La entidad Agenda consta de los siguientes atributos y métodos:

-Contactos -> colección con los contactos de la agenda

-CrearContacto(nombre, teléfono, correo)-> crea un nuevo contacto asignándole como Id el tamaño de la propiedad Contactos + 1.

-BuscarContacto(nombre):Contacto

-BorrarContacto(contacto)

-VerContactos()

-VerCitas()

La entidad Contacto consta de los siguientes atributos y métodos:

-Id

-Nombre

-Teléfono

-Correo

-Citas -> colección con las citas de la agenda

-CrearCita(fechaCita, lugar) -> crea una nueva Cita asignándole la el IdContacto.

-BuscarCita(fechaCita):Cita

-BorrarCita(Cita)

-VerCitas()

La entidad Cita consta de los siguientes atributos y métodos:

-IdContacto

-Fecha

-Lugar

Mediante un menú se podrán realizar las tareas de mantenimiento de la agenda. Evidentemente, tras seleccionar un contacto dispondremos de un submenú para gestión de sus Citas correspondientes.