**Boletin herencia - polígonos**

1. Cree una clase Polígono, que tenga un atributo vértices, que indica la cantidad de vértices que tiene el polígono. Cree constructores, getters, setters y código de validación, y marque todos los miembros con el modificador de visibilidad que considere adecuado. Debe tener un método abstracto llamado calcularArea, que devuelve un float con el área del polígono.
2. Cree una clase Rectángulo, teniendo en cuenta que un rectángulo es un caso de polígono especializado de cuatro vértices (y sólo cuatro vertices). Añada atributos adicionales si lo estima conveniente, e implemente el método abstracto calcularArea.
3. Cree una clase Cuadrado, teniendo en cuenta que un cuadrado es un caso de rectángulo especializado en el que la base es igual a la altura. Piense en el método calcularArea y modifíquelo si lo estima conveniente.
4. Cree una clase Triángulo, y añádala a la jerarquía en el nivel que estime conveniente. Puede crear tantas clases nuevas como sea necesario.
5. Cree una clase Círculo, y añádala a la jerarquía en el nivel que estime conveniente. Puede crear tantas clases nuevas como sea necesario. Tenga en cuenta que un círculo no tiene vértices.

**Importante**: por cada clase que cree, piense en el método calcularArea y téngalo en cuenta.