

#### **TP-4 Figuras**

Cree una clase Figura que representa una figura geométrica. Toda figura tiene el atributo "nombre" y un método calcularArea. Cree la clase Rectangulo que es una figura de la cual se guardan la base y la altura; y una clase Circulo que es una figura que tiene como atributo el radio. Para todas las clases escriba el método toString() que retorna una cadena que indica el tipo de figura de que se trata.

Escriba un programa de prueba que cree un arreglo de distintos tipos de figuras y lo recorra mostrando por consola el nombre, tipo y el área de cada una.

(Ayuda para calcular área: rectángulo:  $\text{base} * \text{altura}$ ; círculo:  $\pi * r^2$ ).

Suponga que en la jerarquía anterior quiere agregar una clase para representar a la figura Cuadrado. Un cuadrado es un rectángulo que tiene base igual a la altura. Escriba la clase Cuadrado y modifique el programa de prueba para probar esta nueva clase creada.