**GUÍA HERENCIA**

P1) Es una propiedad.

P2) Porque en la clase polygon sí está, y este polygon le está heredando a square sus características.

P3) Tiene base con dirección a la clase padre Polygon que tiene el NumberOfSIdes; además tiene Size.

P4) Con la variable referencia Polygon polygon no puede acceder a variables de la clase Square, solo a las heredadas por la clase Polygon.

P5) Es un cast, está diciendo que entienda en ese momento a la variable polygon que es Polygon como un miembro de la clase Square.

P6) La herencia es en un solo sentido, así que no funciona. Un objeto hijo no puede tener dirección en el padre.

P7) Imprime su tamaño.

P8) Sí pero tiene un error en tiempo de ejecución porque un square no puede ser Triangle.

P10) Sí compila.

P11) Ambas sirven para lo mismo pero con as se puede verificar para evitar errores en tiempo de ejecución cuando se devuelve un null si es un valor inválido.

P12) Sí es posible porque tanto Square como Triangle pertenecen a Polygon.

P13) Imprime un 4 porque es a fin de cuentas lo mismo solo que usando otra herencia, con base como dirección de polygon.

C1) El private solo se puede acceder a la variable de la clase desde la misma clase, si es public desde cualquier otra clase y si es protected desde otra clase siempre y cuando esté heredada.

C2) Solo es accesible si se imprime a través de un objeto de la clase Polygon o de una clase heredada; de lo contrario será inaccesible debido al nivel de protección.

P14) Sí se puede hacer, imprime 4, dos veces.

P15) Permite dividir la definición de una clase, struct, interfaz o método en dos o más archivos de código fuente.

P16) En C# no se pueden colocar herencias múltiples.