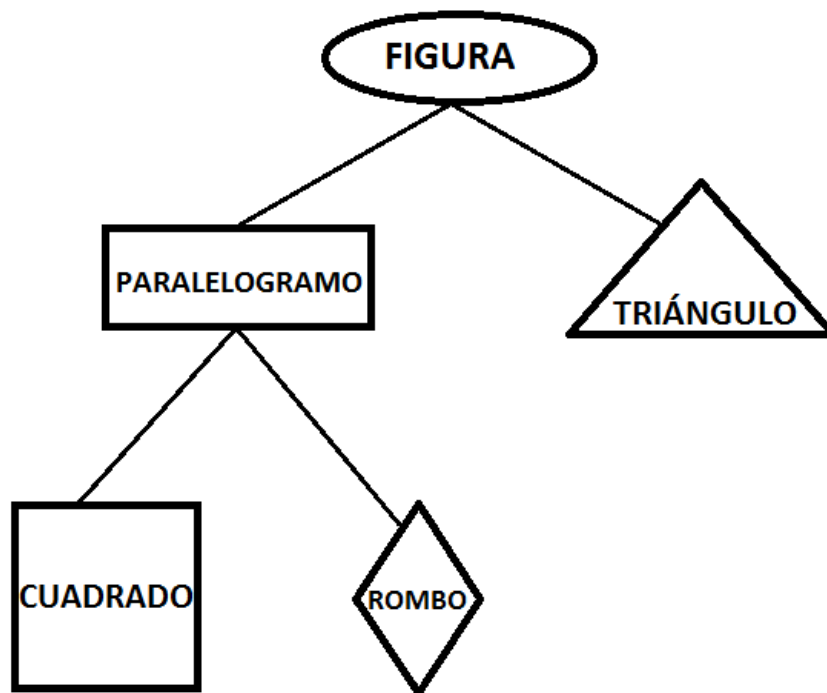


Ejercicio Orientación Objetos en Java

El ejercicio consiste en desarrollar seis pequeñas clases utilizando herencia: Figura, Paralelogramo, Cuadrado, Rombo y Triángulo. Y una última clase llamada Principal que simplemente tendrá un pequeño método que recorra una lista.

La jerarquía de las figuras es la siguiente:



La clase **Figura** es abstracta y tendrá un método llamado `pintar()`. El resto de clases heredarán de **Figura** (o de sus hijos) y reimplementarán el método `pintar`. El método `pintar` simplemente tiene que imprimir por consola el nombre de la figura.

Por último, la clase **Principal** tendrá un método `main` que instanciará una lista de Figuras en la que meterá la siguiente lista de figuras en este mismo orden: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado y Rombo. A continuación hará dos recorridos de la lista:

1. Recuperará todas las figuras de tipo paralelogramo y para cada una de ellas hará que ejecute su método `pintar()`.
2. Recuperará todas los triángulos y para cada uno de ellos hará que ejecute su método `pintar()`.