

1) Implemente a classe `Triangulo` com os seguintes atributos e métodos:

- `lados:double[]`. Atributo do tipo vetor de `double` para armazenar os lados do triângulo.
- `calcularPerimetro():double`. Método que permite determinar e retornar qual o perímetro de um objeto;
- `exibirLados():void`. Método para exibir os lados do triângulo.

Faça um construtor que inicialize o atributo `lados:double[]`.

2) Implemente a classe `Quadrilatero` com os seguintes atributos e métodos:

- `lados:double[]`. Atributo do tipo vetor de `double` para armazenar os lados do quadrilátero.
- `calcularPerimetro():double`. Método que permite determinar e retornar qual o perímetro de um objeto;
- `exibirLados():void`. Método para exibir os lados do quadrilátero.

Faça um construtor que inicialize o atributo `lados:double[]`.

3) Faça em uma classe `Main` o método `main` e crie os seguintes objetos:

```
1 double ladosTriangulo[] = new double[]{3,4,5};
2 double ladosQuadrilatero[] = new double[]{7,8,9,10};
3
4 Triangulo t1 = new Triangulo(ladosTriangulo);
5 Quadrilatero t1 = new Quadrilatero(ladosQuadrilatero);
```

Chame os métodos `calcularPerimetro()` e `exibirLados()` para avaliar se a solução para tais métodos está correta.

4) Aponte algumas desvantagens que você identificou ao realizar as questões 1 e 2 e explique como herança poderia te auxiliar em uma solução alternativa.

5) Aplique o conceito de herança e proponha uma solução alternativa que contorne os problemas apontados na questão anterior. Repita os processos da questão 3.