

Faça um programa em java considerando o seguinte diagrama de classes:

FigurasGeometricas
-lado: double -base: double -altura: double -xc: double -yc: double -raio: double
+FigurasGeometricas(double) +FigurasGeometricas(double,double) +FigurasGeometricas(double,double,double) +areaQuadrado( ): double +areaTriangulo( ): double +areaCirculo( ): double +exibeQuadrado( ): void +exibeTriangulo( ): void +exibeCirculo( ): void

Crie a classe App que contém o método main( ). Esse método chama o método menu( ) que irá apresentar o seguinte texto:

FIGURA:

- 1- Círculo
- 2- Triângulo
- 3- Quadrado
- 4- SAIR

DIGITE A OPÇÃO: \_\_

Para cada opção, leia os dados necessários para a exibição gerada nos métodos da classe FigurasGeometricas.

EXEMPLO: “A área do círculo de centro ( 10 , 20) e raio=1 é: 3.1415”