

## Listado de Componentes

- **FigureEntity:** Es una clase de tipo abstracta que permitirá modelar objetos de tipo Figure con los siguientes atributos privados (backgroundColor, borderColor, positionX, positionY, unit), esta clase estará ubicada en el paquete model.
- **CircleEntity:** Es una clase de tipo concreta que permitirá crear objetos de tipo Circle con el siguiente atributo privado (radius), esta clase estará ubicada en el paquete model.
- **TriangleEntity:** Es una clase de tipo concreta que permitirá crear objetos de tipo Triangle con los siguientes atributos privados (base, height, sideA, sideB, sideC), esta clase estará ubicada en el paquete model.
- **SquareEntity:** Es una clase de tipo concreta que permitirá crear objetos de tipo Square con el siguiente atributo privado (side), esta clase estará ubicada en el paquete model.
- **FigureFunctions:** Es una clase de tipo concreta que se encargará de la lógica de negocios, esta clase estará ubicada en el paquete util.
- **CircleFunctions:** Es una clase de tipo concreta que se encargará de la lógica de negocios, esta clase estará ubicada en el paquete util.
- **TriangleFunctions:** Es una clase de tipo concreta que se encargará de la lógica de negocios, esta clase estará ubicada en el paquete util.
- **SquareFunctions:** Es una clase de tipo concreta que se encargará de la lógica de negocios, esta clase estará ubicada en el paquete util.
- **FigureView:** Es una clase de tipo concreta que se encargará de interactuar con el usuario obteniendo y mostrando información, esta clase estará ubicada en el paquete view.