

7.H. Actividades propuestas.

4. ActividadUT07-4: Clase abstracta Figura.

Diseña una clase abstracta denominada **Figura**, cuyos miembros dato sean: **base** y **altura**. Además del constructor y los métodos set y get, la clase contará con un método abstracto que retorne el área de una figura. **Figura** contiene dos subclases denominadas **Rectangulo** y **Triangulo**. Escribe dos fuentes con el método **main**. El primero de ellos declara dos objetos de tipo **Triangulo** y **Rectangulo** y visualiza en pantalla el área de la figura. El segundo empleará un array de referencias de tipo **Figura**.