



FiguraPiana  
+area() : float

Poligono

Ellisse

Circonferenza

Rettangolo

PoligonoRegolare  
# n\_lati : int  
# lato : float  
+ get\_n\_lati() : int  
+ set\_n\_lati(n:int) : void  
+ get\_lato() : float  
+ set\_lato(l:float) : void  
+ area() : float

return 1/4  
n\_lati lato^2  
cot(pigreco/n)

bisogna generare errori  
se n <> 4

Quadrato  
+ set\_n\_lati(n:int) : void  
+ area() : float

return lato \* lato  
{ più efficiente }

Questo si chiama **overriding.**