

PROGRAMACIÓN

Tema 5. Clases y objetos

Ejercicios

1. Diseña una clase que trabaje con dos triángulos rectángulos, pidiendo al usuario las dimensiones de cada uno de ellos por teclado y determinando si son o no iguales. Utiliza la clase TriánguloRectángulo diseñada anteriormente.
2. Añade a la clase Punto un método que determine si una instancia de la clase Punto pasada por parámetro es o no igual al objeto implícito.
3. Diseñar una clase que instancie dos puntos y determine si son o no iguales.
4. Diseñar una clase que encapsule una ecuación de segundo grado. Elabora documentación externa para la clase.
5. Diseñar una clase que evalúe tantas ecuaciones de segundo grado como quiera el usuario. La entrada de datos finaliza cuando el usuario introduce valores iguales a 0 para una determinada ecuación.
6. Diseñar una clase que encapsule una recta. Dicha recta vendrá definida por dos puntos y debe tener la siguiente funcionalidad:
 - Al menos dos constructores
 - Métodos set
 - Método que permita calcular la pendiente de la recta
 - Método que permita mover la recta en el planoElabora documentación externa para esta clase.
7. Diseñar un programa que instancie una recta (clase diseñada en el ejercicio anterior) y que imprima la pendiente de dicha recta por consola. Los datos necesarios serán introducidos por teclado.