1. **¿Cuál es el nombre de la clase?**

*Point3D.*

1. **¿Qué representa la clase?**

*La clase Point3D tiene como objetivo poder hacer el traslado de x,y,z a cualquier punto que desee el usuario así mismo como poder rotar las coordenadas que forma x,y,z hacía unos puntos diferentes.*

1. **¿Qué información es relevante respecto de un objeto de esta clase?**

*Por el momento se identifican como relevantes los valores de Point3D:*

* *x*
* *y*
* *z*
* *rx*
* *ry*
* *rz*

1. **¿Qué tipo de datos es cada propiedad?**

*Todos los datos pedidos en el programa serán de tipo numérico.*

1. **¿Qué acciones puede realizar un objeto de esta clase?**

*Tanto las coordenadas de x,y,z se podrán trasladar hacia donde sean llamadas así mismo con la misma información de traslado las se podrán rotar hacia un origen nuevo solamente solicitado los ángulos de cada coordenada.*

1. **¿Qué datos necesito para cada método y qué devuelve?**

*El método trasladar tiene como función poder hacer el traslado de cada coordenada correspondiente donde el usuario lo asigne.*

*El método ángulos tiene como función poder hacer la rotación de estas coordenadas antes trasladas solamente tomando el Angulo de cada una.*

1. **¿Qué datos necesito para crear un objeto?**

*Para generar un traslado requerimos conocer los valores de la coordenada y para la rotación sus ángulos.*

1. **¿Puedo crear un objeto sin que me den datos?**

*Si en ese caso asumiremos que el número de las coordenadas esta en el origen del plano imaginario (0,0,0) y sus ángulos estarán en 00.00°.*

|  |
| --- |
| ***Point3D*** |
| ***x****: Numérico*  ***y****: Numérico*  ***z****: Numérico*  ***rx****: Numérico*  ***ry****: Numérico*  ***rz****: Numérico* |
| <<constructor>>*Point3D* ()  <<constructor>> *Point3D* ( ***float x, float y, float z*** )  *void transladar(float dx, float dy, float dz)*  *void angulos(float ax, float ay, float az)*  *void imprimir(void)*  *void printRotacion(void)* |