Laboratorio 11

Program

```
using System.Timers;
namespace L11___Lizbeth_Herrera___1246024;
class Program
    static void Main(string[] args)
        Operaciones operaciones = new Operaciones();
        string opcion1 = Console.ReadLine();
        Console.WriteLine("Ejercicio No. 1");
        Console.WriteLine();
        Console.WriteLine("Menú de opciones:");
        Console.WriteLine("a. Calcular el área de un triángulo");
        Console.WriteLine("b. Calcular el área de un cuadrado");
        Console.WriteLine("c. Calcular el área de un rectángulo");
        Console.WriteLine("d. Calcular el área de un círculo");
        Console.WriteLine();
        switch(opcion1)
            case "a":
                Console.WriteLine("Ingrese el valor de la base: ");
                double bT = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura: ");
                double alturaT = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine();
                Console.WriteLine("El área del triángulo es: " +
operaciones.ObtenerAreaTriangulo(bT, alturaT));
                break;
            case "b":
                Console.WriteLine("Ingrese el valor del lado: ");
                double lado = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine();
                Console.WriteLine("El área del cuadrado es: " +
operaciones.ObtenerAreaCuadrado(lado));
                break;
                Console.WriteLine("Ingrese el valor de la base: ");
                double bR = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura: ");
```

```
double alturaR = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine();
                Console.WriteLine("El área del rectángulo es: " +
operaciones.ObtenerAreaRectangulo(bR, alturaR));
                break;
            case "d":
                Console.WriteLine("Ingrese el valor del radio: ");
                double radio = int.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine();
                Console.WriteLine("El área del círculo es: " +
operaciones.ObtenerAreaCirculo(radio));
                break;
            default:
                Console.WriteLine("Opción no válida");
                break;
        Console.ReadKey();
        string opcion2;
        Personaje personaje = new Personaje(0,0);
        do
            Console.WriteLine("Ejercicio No. 2");
            Console.WriteLine();
            Console.WriteLine("Menú de opciones:");
            Console.WriteLine("a. Sube");
            Console.WriteLine("b. Baja");
            Console.WriteLine("c. Izquierda");
            Console.WriteLine("d. Derecha");
            Console.WriteLine("e. Salir");
            Console.WriteLine();
            opcion2 = Console.ReadLine();
            Console.WriteLine();
            switch (opcion2)
                    personaje.MoverHaciaArriba(LeerCantidad("Arriba"));
                case "b":
                    personaje.MoverHaciaAbajo(LeerCantidad("Abajo"));
                    break;
                case "c":
                    personaje.MoverHaciaIzquierda(LeerCantidad("Izquierda"))
```

```
break;
               case "d":
                    personaje.MoverHaciaDerecha(LeerCantidad("Derecha"));
                   break;
               case "e":
                    Console.WriteLine("Las coordenadas finales del objeto
son: (" + personaje.GetX() + ", " + personaje.GetY()+ ")");
                   break;
               default:
                    Console.WriteLine("Opción no válida");
                   break;
       while (opcion2 != "e");
   static int LeerCantidad(string direccion)
       Console.WriteLine("Ingrese la cantidad a moverse: ");
       int cantidad = int.Parse(Console.ReadLine());
       return cantidad;
```

Clase Personaje

```
namespace L11___Lizbeth_Herrera___1246024;
public class Personaje
   int x = 0;
    int y = 0;
public int GetX()
       return x;
    public int GetY()
       return y;
    public Personaje(int x, int y)
       this.y = y;
    public void MoverHaciaArriba(int cantidad)
       y += cantidad;
    public void MoverHaciaAbajo(int cantidad)
       y -= cantidad;
    public void MoverHaciaDerecha(int cantidad)
        x += cantidad;
    public void MoverHaciaIzquierda(int cantidad)
       x -= cantidad;
```

Clase Operaciones

```
public class Operaciones
{
   public double ObtenerAreaTriangulo(double b, double altura)
   {
      return b * altura / 2;
   }
   public double ObtenerAreaCuadrado(double lado)
   {
      return Math.Pow(lado, 2);
   }
   public double ObtenerAreaRectangulo(double b, double altura)
   {
      return b * altura;
   }
   public double ObtenerAreaCirculo(double radio)
   {
      return b * altura;
   }
   public double ObtenerAreaCirculo(double radio)
   {
      return Math.PI * Math.Pow(radio, 2);
   }
}
```