

Actividad Tema 4 – Constructores

Objetivo:

Inicializar objetos a partir de sus Constructores.

Las modificaciones planteadas deben realizarse sobre los archivos .java de las clases definidas en la Actividad 3.

1-A- Defina constructores para la clase Triángulo (definida en la Act. 3):

- El *primer constructor* debe recibir un valor para cada lado y para los colores de línea y relleno.
- El *segundo constructor* no debe poseer parámetros ni código (constructor nulo).

B- Realice un programa que instancie un triángulo mediante los distintos constructores.

2- Defina un constructor para la clase Medallero (definida en la Act. 3), que reciba el país y lo inicialice sin medallas. Además defina un constructor nulo.

B- Realice un programa que instancie un medallero mediante el primer constructor.

3-A- Defina un constructor para la clase Docente (definida en la Act. 3), que reciba los datos necesarios (nombre, DNI, sueldo básico, cargo, hs. semanales). Además defina un constructor nulo.

B- Realice un programa que instancie un docente mediante el primer constructor.

Adicionales

4-A- Defina constructores para la clase Círculo (definida en la Act. 3):

- El *primer constructor* debe recibir un valor para el radio y para los colores de línea y relleno.
- El *segundo constructor* no debe poseer parámetros ni código (constructor nulo).

B- Realice un programa que instancie un Círculo mediante los distintos constructores.