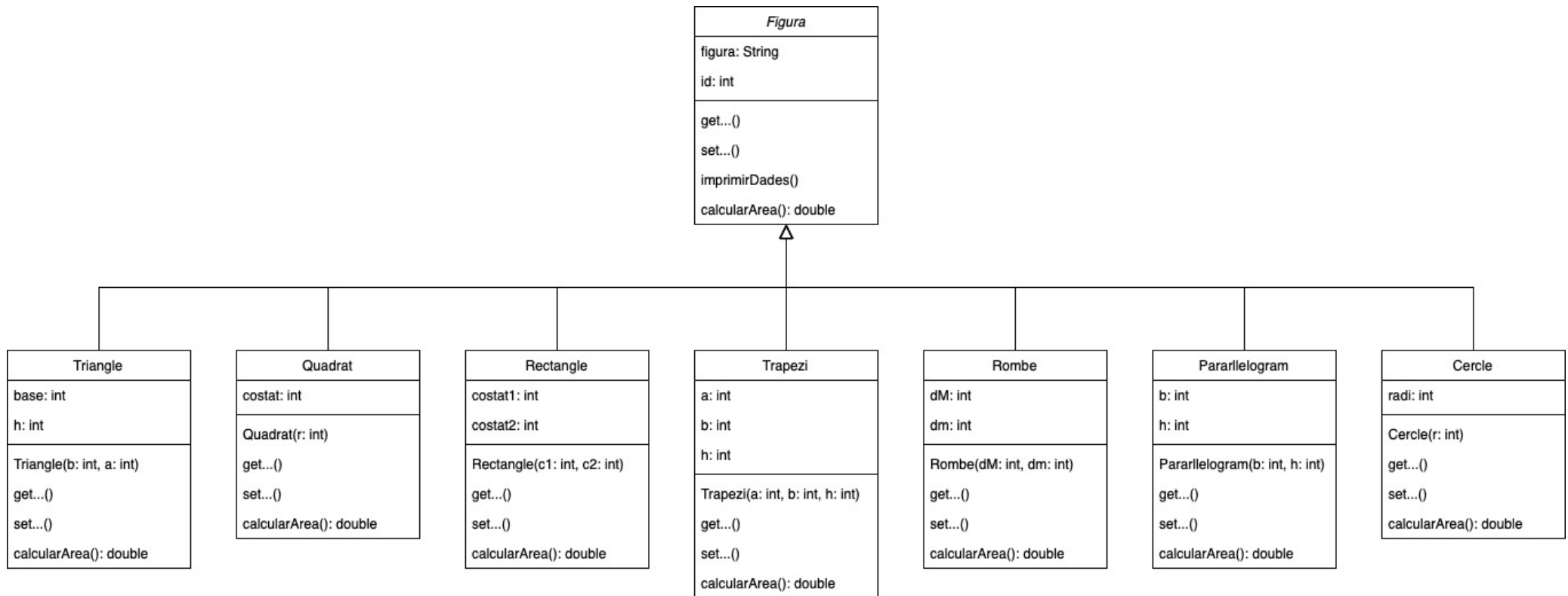


Projecte figura

Tothom haurà de desenvolupar aquest esquema a IntelliJ IDEA dins el package **UF4.ProjecteFigura**

- Cada classe cal que al desenvolupem en un document.
- Cal inicialitzar els atributs necessaris
- Cal afegir “static” als atributs/funcions que calgui



Agafeu com a referència el programa que vam fer al 1r trimestre de CalculaArees.java

Entrega de 6

- Main on es creï un objecte de cada.
- Creació, per cada classe, de dues funcions constructores:
 - Bàsica → objecte()
 - Complexa → objecte(atribut1 a, atribut2 b,...)
- NOMÉS ús de la funció constructora complexa per les classes: Triangle, Quadrat, Trapezi, Rombre, Parallelogram i Cercle
- NOMÉS ús de la funció constructora bàsica per la classe Rectangle
- Dades d'entrada (valor atributs) estàtiques. L'usuari no decideix res.
- Programar totes les funcions que hi ha al diagrama anterior
- Ús de les funcions necessàries
- Sortida necessària:

```
La figura amb id 1 és un triangle.
L'àrea del triangle és: 276.0

-----

La figura amb id 2 és un quadrat.
L'àrea del quadrat és: 6.0

-----

La figura amb id 3 és un .
L'àrea del  és: 48.0

-----

La figura amb id 4 és un .
L'àrea del  és: 225.0

-----
```

```
-----

La figura amb id 5 és un .
L'àrea del  és: 18.0

-----

La figura amb id 6 és un .
L'àrea del  és: 14.0

-----

La figura amb id 7 és un .
L'àrea del  és: 1661.9025137490005

-----
```

Entrega de 10 (entrega de 6 + els punts següents)

- Main on es creï l'objecte que l'usuari indiqui per terminal
- Main on l'usuari posi els valors per fer els càlculs
- A la classe Figura afegim les funcions:
 - llegirDades()
 - seguentFigura()
- Ús obligatori de les totes funcions constructores per cada classe, fent que s'utilitzi una o una altra de forma random
- Ús de tantes funcions com sigui possible (en mètodes, system outs,...)
- Millorar el codi en tot el que veieu. Caldrà indicar les millores amb el següent comentari —> //Millora proposada + *Explicació del canvi*