

Universidade de Aveiro



DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE

LABORATÓRIO MULTIMÉDIA V

FICHA PRÁTICA 8

Objetivos:

- ECMAScript 6- Classes

1 Objetivos

Classes em ECMAScript 6.

2 Tarefas:

1. Melhore a classe Ponto2d da aula anterior e adicione um método que permita calcular a distância entre 2 pontos. Teste a sua classe.
2. Atualize a classe Ponto2D para que tenha um método estático que permita a comparação entre dois pontos. Teste o código desenvolvido.
3. Desenvolva a classe Ponto3D com os atributos que achar necessários para a caracterizar. Re-utilize o trabalho realizado para os pontos anteriores.
 - a. A classe deve permitir calcular a distância entre dois pontos, a distância ao centro das coordenadas, somar um determinado valor à coordenada X, à Y e à Z.
 - b. Teste a classe desenvolvida.
4. Crie um ciclo que permita construir 10 Pontos2D com o mesmo valor da coordenada X e com as coordenadas Y a distarem 5 pontos. Calcule o somatório das distâncias entre os pontos (re-utilize métodos que já desenvolveu) e mostre ao utilizador.
5. Crie um método na classe Ponto2D que retorne o ponto intermédio entre dois pontos.
6. Desenvolva a classe Circulo que com os atributos e construtores que achar necessários. A classe deverá ter, pelo menos, um método para calcular a área e outro o perímetro. Teste a sua classe.
7. Desenvolva a classe Retangulo com os atributos e métodos que achar necessários. A classe deverá ter, pelo menos, um método para calcular a área e outro o perímetro.
8. Desenvolva a classe Poligono com os atributos e métodos que achar necessários. A classe deverá ter, pelo menos, um método para calcular o perímetro. A classe deve ser suficientemente flexível para poder ter um número variável de pontos. Teste a sua classe.