

## Practica 6, Graficación

### Parte 1.

Crear una clase que se llame Circunferencia y crear tres métodos, cada uno hará referencia a la implementación de los algoritmos para trazar una circunferencia.

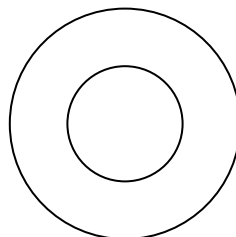
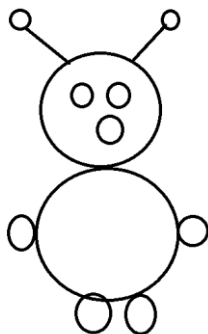
### Parte 2.

Dibujar cuatro círculos, los tres primeros serán dibujados con cada uno de los métodos que ustedes implementaron y el cuarto con el método drawOval() de la clase Graphics de java, para comparar la efectividad de sus métodos. Los círculos dibujados con su clase estarán de color negro, y de color rojo poner el círculo dibujado con el método drawOval()

Observar y generar un reporte de lo observado.

### Parte 3.

Haciendo uso de la clase Circunferencia, y seleccionando el método que mejor haya dibujado su circunferencia (excepto del drawOval()), hacer un frame que dibuje los siguientes objetos gráficos:



Solo utilizar círculos, y si necesitan alguna línea auxiliarse de la clase Linea que diseñaron, en donde se manejen ovalos pongan círculos, los dibujos no deben de quedar exactos por estos cambios.

### Parte 4.

Una vez que hayan terminado, mandará a grabar en un archivo físico, bien sea en formato jpg o png como se realizó en la practica 5. Al finalizar, el dibujo se visualizará tanto en pantalla como en el archivo generado.