

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.

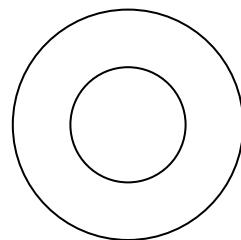
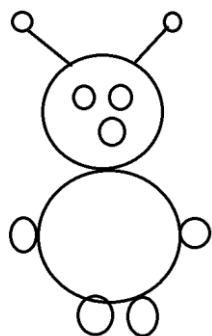
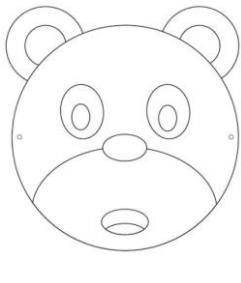
Parte 2.

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 circulo 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.