

CLASE MAIN

```
public class Main {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here

        Scanner scanner=new Scanner(System.in,"ISO-8859-1").useDelimiter("\\n"); //Se crea la
        clase scanner para poder ingresar caracteres(ya sea números o palabras)

        try { // creamos un try catch que no ayudara a identificar un error fácilmente. Si no lo
        tuviéramos y ingresamos mal en la salida

            Formas figura=new Formas(); // Creamos una instancia de la clase figura que nos
            ayudara a ingresar los datos de la clase figura que veremos a continuacion

            System.out.println("El color de la figura actual es Amarillo "); //En esta parte se
            mostrara un mensaje que nos avisa de que El color de la figura actual es Amarillo

            System.out.println("Ingrese el nuevo color de la figura");// nos pide ingresar el color
            de la figura

            figura.EstablecerColor(scanner.next());// aquí es donde escribiremos lo que nos piden

            System.out.println("El color de la figura actual es "+figura.getColor());// muestra un
            mensaje y obtiene lo que ingresamos en este caso es el color

            System.out.println(figura.Dibujar());// obtiene los datos del método dibujar un nos
            muestra un mensaje de lo dibujado

            Circulo circulo=new Circulo(); Creamos una instancia de la clase circulo que nos ayudara
            a ingresar los datos de la clase circulo que veremos a continuacion

            System.out.println("Para calcular el radio del circulo se necesita calcular el
            radio\nIngrese un numero a calcular");// nos pide que ingresemos un numero

            circulo.setRadio(scanner.nextInt());// escribimos el numero

            double result=circulo.CalcularRadio(circulo.getRadio()); // creamos el tipo de dato que
            es de tipo double y en esta variable nos guardara el método a calcular obteniendo un
            parámetro de tipo decimal que obtendrá el numero ingresado

            System.out.println("El radio del circulo es de: "+result); // nos muestra el resultado

            System.out.println(circulo.Dibujar()); // obtiene los datos del método dibujar un nos
            muestra un mensaje de lo dibujado
```

Linea linea=new Linea(7.22, "Negro"); Creamos una instancia de la clase linea que nos ayudara a ingresar los datos de la clase linea que veremos a continuacion

System.out.println("La linea mide "+linea.getLargo());muestra un mensaje y obtiene el dato que ya esta establecido en este caso el largo

System.out.println("El color de la linea es "+linea.getColor());muestra un mensaje y obtiene el dato que ya esta establecido en este caso el color

System.out.println(linea.Dibujar());// obtiene los datos del método dibujar un nos muestra un mensaje de lo dibujado

Triangulo triangulo=new Triangulo();Creamos una instancia de la clase triangulo que nos ayudara a ingresar los datos de la clase trinagulo que veremos a continuacion

int lado1,lado2,lado3;// creamos 3 variables

System.out.println("Para calcular el angulo del triangulo se necesita calcular el angulo\nIngrese un numero a calcular"); nos pide ingresar un numero

lado1=scanner.nextInt();//escribimos el numero

System.out.println("Ingrese otro numero"); nos pide ingresar un numero

lado2=scanner.nextInt();//escribimos el numero

System.out.println("Ingrese otro numero"); nos pide ingresar un numero

lado3=scanner.nextInt();//escribimos el numero

int resultado=triangulo.CalcularAngulo(lado1,lado2,lado3); creamos el tipo de dato que es de tipo int(entero) y en esta variable nos guardara el método a calcular obteniendo un parámetro de tipo entero que obtendrá el numero ingresado

System.out.println("El angulo del triangulo es de: "+resultado); // nos muestra el resultado

System.out.println(triangulo.Dibujar());// obtiene los datos del método dibujar un nos muestra un mensaje de lo dibujado

Cuadrado cuadrado=new Cuadrado();Creamos una instancia de la clase cuadrado que nos ayudara a ingresar los datos de la clase cuadrado que veremos a continuacion

int num1,num2;

System.out.println("Para calcular el angulo del cuadrado se necesita calcular el area\nIngrese un numero a calcular"); nos pide ingresar un numero

num1=scanner.nextInt();//escribimos el numero

```
System.out.println("Ingrese otro numero"); nos pide ingresar un numero
```

```
num2=scanner.nextInt();//escribimos el numero
```

```
int answer=cuadrado.CalcularArea(num1,num2); creamos el tipo de dato que es de tipo  
int(entero) y en esta variable nos guardara el método a calcular obteniendo un parámetro de  
tipo entero que obtendrá el numero ingresado
```

```
System.out.println("El angulo del cuadrado es de: "+answer);// nos muestra el resultado
```

```
System.out.println(cuadrado.Dibujar());// obtiene los datos del método dibujar un nos  
muestra un mensaje de lo dibujado
```

```
} catch (Exception e) {System.out.println("Error "+e);// nos muestra el mensaje de error
```