

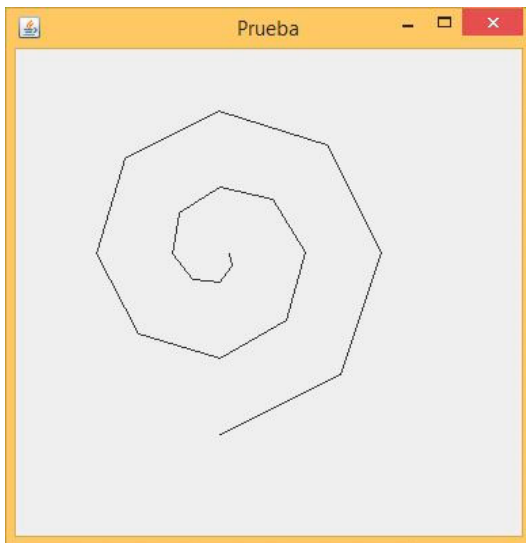
## Tarea espiral

Escribe un programa que dibuje la siguiente figura. El objetivo no es que ustedes calculen las coordenadas a mano sino que en lugar de eso los puntos sean calculados por el programa. Mi recomendación es que primero hagan el programa que dibuje el octágono regular cerrado.

Una vez que hayas podido hacer esto lo único que tienes que hacer es variar el radio del polígono e incrementar el número de puntos a calcular.

Puedes guardar los vértices en un arreglo y luego a través de un ciclo dibujar las líneas que unen los puntos.

Otra manera de hacerlo es usar la función `drawPolyline`, que está en la clase `Graphics`.



```
//Ejemplo de como se usa drawPolyline
import java.awt.Graphics;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;
public class MainClass extends JPanel {
    public void paint(Graphics g) {
        int[] xs = {25, 75, 125, 85, 125, 75, 25,
65,25};
        int[] ys = {50, 90, 50, 100, 150, 110, 150,
100,50};
        g.drawPolyline(xs, ys, 9);
    }
    public static void main(String[] args) {
        JFrame frame = new JFrame();
        frame.getContentPane().add(new MainClass());

        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        frame.setSize(200,200);
        frame.setVisible(true);
    }
}
```

Como extra podrías agregar otro panel donde pudieras configurar si en lugar de que la espiral esté basada en un octágono este basada en otro número de lados, cuantas líneas quieres que se dibujen, cuánto incremento quieres de radio entre línea y línea, etc.