

- As classes permaneceram publicas;
- variáveis na qual são utilizadas somente na classe, estão como private;
- métodos estão como public;

public -> Todos os métodos são públicos, pois são utilizados chamados em um diretório diferente do que estão implementados, como o menos restritivo é o protected, o mesmo somente e visível no pacote e nas subclasses

protected ->As variáveis rf,rg,bf e rl,rg,bl são protected, pois são utilizadas somente em figure e nas subclasses, isto é, no pacote e subclasses, mesmo no main passarmos os valores para estas variáveis na verdade são apenas valores, elas vão ser iniciadas no mesmo pacote;

private -> É utilizado nas variáveis locais da classe, pois serão utilizadas somente na própria classe, não tendo sentido estar como public;

padrão ou nenhum -> As variáveis x1,y2 estão com este modificador, pois são utilizadas no pacote e nas subclasses a ele pertencentes.

*OBS: w e h não seguem esta ultima regra(eles são public) porque eles são invocados na main, em outro diretório, com esse modificador não temos acesso fora do pacote.

Fonte : <http://high5devs.com/2015/02/modificadores-de-acesso-em-java/>

Package figure

métodos

Rect ->public

Variaveis

- Print() ->public
- Paint() ->public

No

métodos

Ellipse->public

Variaveis

- Print() ->public
- Paint() ->public

No

métodos

Triangulo ->public

Variaveis

- Paint()->public

X2,x3,y2,y3,nx1,
ny1 ->private

métodos

Estrela ->public

Variaveis

- Paint() ->public

X2,x3,x4,x5,x6,x7,x8,x9,x
10,y2,y3,y4,y5,y6,y7,y8,y
9,y10 ->private

métodos

Figure ->public

Variaveis

- Paint() ->public
- Drag() -> public
- Clicked() ->public

X1,y1 ->padrao

w,h -> public

Mx,my ->private

- Foco() ->public

Rf,gf,bf ->protected

- Cor() -> public

Rl,gl,bl ->protected

Diretorio invisible

Ivisible ->public

- Clicked() ->public
- Paint() ->public

Diretorio "/"

Main ->public

- Main()

*Main contém
todas as classes
e metodos