|  | **Tecnicatura Universitaria en Programación**  **Programación II** |
| --- | --- |

## 🧩 Actividad: *Triángulos con Identidad* (10 a 15 minutos)

### 🎯 Enunciado

Vas a crear un programa que trabaje con distintos tipos de **triángulos**, permitiendo mostrar su **tipo de triángulo** y **calcular su perímetro**.

### Los triángulos que debés representar son:

1. 🔺 **Equilátero**
   * Todos sus lados miden lo mismo.
   * Solo necesitás **un lado**.
   * Su perímetro se calcula como: lado \* 3
2. 🔺 **Isósceles**
   * Tiene **dos lados iguales** y uno diferente.
   * Necesitás **dos lados**.
   * Su perímetro es: lado1 + lado2 \* 2
3. 🔺 **Escaleno**
   * Todos los lados son diferentes.
   * También necesitás **tres lados**.
   * Su perímetro es: lado1 + lado2 \* lado3

### 

### 🛠️ Tu tarea

1. Analizá cómo podrías estructurar tu código para **evitar repetir atributos o métodos innecesarios**.
2. Cada triángulo debe poder:
   * Mostrar su **tipo**
   * Establecer los valores de los lados
   * Calcular su perímetro
3. Creá estos tres triángulos con los siguientes datos:
   * Triki → equilátero de lados 5, 5, 5
   * Tito → isósceles de lados 5 , 5 y 7
   * Tobi → escaleno de lados 3, 4 y 5
4. Hacé que cada uno muestre:
   * El tipo de triángulo
   * Su perímetro calculado correctamente

### ⏱️ Tiempo estimado: 10–15 minutos

💡 *Pista:* Si hay comportamientos o atributos en común, ¡capaz podés generalizarlos!