**GUIA DE EJERCICIOS II**

Desarrollo

**En cada ejercicio, diseñe un software que cumpla con lo requerido utilizando la metodología orientada a objetos.**

**1)** Crea una aplicación que nos calcule el área de un círculo, cuadrado o triangulo. Seleccionaremos en el formulario que figura queremos calcular su área e ingresaremos los valores necesarios para calcular el área.

Ayuda:

* **Circulo**: (radio^2)\*PI
* **Triangulo**: (base \* altura) / 2
* **Cuadrado**: lado \* lado

**2)** Crea una aplicación que transforme una letra mayúscula a minúscula y viceversa (mira la tabla ASCII).

Ayuda:

* La diferencia numérica entre el código ASCII de una mayúscula y minúscula es de 32
* Almacenando en una variable de tipo **integer**, se puede obtener el ASCII correspondiente. Revise el método **CharAt().**

**3)**Crea una aplicación que nos convierta un número en ingresado en el formulario a distintas bases. Al ingresar en número deberemos seleccionar en que base se encuentra el número y a que base deseamos transformar. (Octal, Hexadecimal, Decimal, Binario)

Ayuda:

* Revise los métodos de la clase **Integer**
* Ejemplo: El siguiente método transforma de Hexadecimal a Binario recibiendo como dato de entrada un String y devolviendo un String.

***public String HexaABinario(String hexa)***

***{  
        Integer numero = Integer.valueOf(hexa, 16);  
        return Integer.toBinaryString(numero.intValue());***

***}***