

- 1)
- 2) Existen tres clases la cuales son:
 - Canvas
 - Circle
 - Rectangle
 - Triangle
 - Las relaciones que hay son de las figuras con canvas quien es que se encarga de dibujar
- 3) Tiene cuatro clases
 - Canvas
 - Circle
 - Rectangle
 - Triangle

Atributos(Triangle)

```
public static int VERTICES=3;

private int height;
private int width;
private int xPosition;
private int yPosition;
private String color;
private boolean isVisible;
```

Métodos

Tiene 14 los cuales son:

`changeColor(String newColor)`
Change the color.

`changeSize(int newHeight, int newWidth)`
Change the size to the new size

`makeInvisible()`
Make this triangle invisible.

`makeVisible()`
Make this triangle visible.

`moveDown()`
Move the triangle a few pixels down.

`moveHorizontal(int distance)`
Move the triangle horizontally.

`moveLeft()`
Move the triangle a few pixels to the left.

`moveRight()`
Move the triangle a few pixels to the right.

`moveUp()`
Move the triangle a few pixels up.

`moveVertical(int distance)`
Move the triangle vertically.

`slowMoveHorizontal(int distance)`
Slowly move the triangle horizontally.

`slowMoveVertical(int distance)`
Slowly move the triangle vertically.

```

    * Draw the triangle wi
    */
private void draw(){
    if(isVisible) {
        Canvas canvas =
        int[] xpoints =
        int[] ypoints =
        canvas.draw(thi
        canvas.wait(10)
    }
}

```

```

/*
 * Erase the triangle o
 */
private void erase(){
    if(isVisible) {
        Canvas canvas =
        canvas.erase(th
    }
}

```

Métodos para modificarlos

<code>changeColor(String newColor)</code> Change the color.
<code>changeSize(int newHeight, int newWidth)</code> Change the size to the new size

4)

Tiene 7 atributos

Estos describen la forma de la figura:

```

private int height;
private int width;

```

Tiene 14 metodos

Para relacionarse con la clase Canvas

5)

- Los métodos y atributos privados no se ven .
- No se ven por qué no son necesarios para que el usuario los conozca.

6)

- Que todo tipo de usuario puede ver el atributo
- Static permite que el atributo o lo que sea se pueda instanciar en otros sitios del programa
- Utilizamos la palabra reservada final.

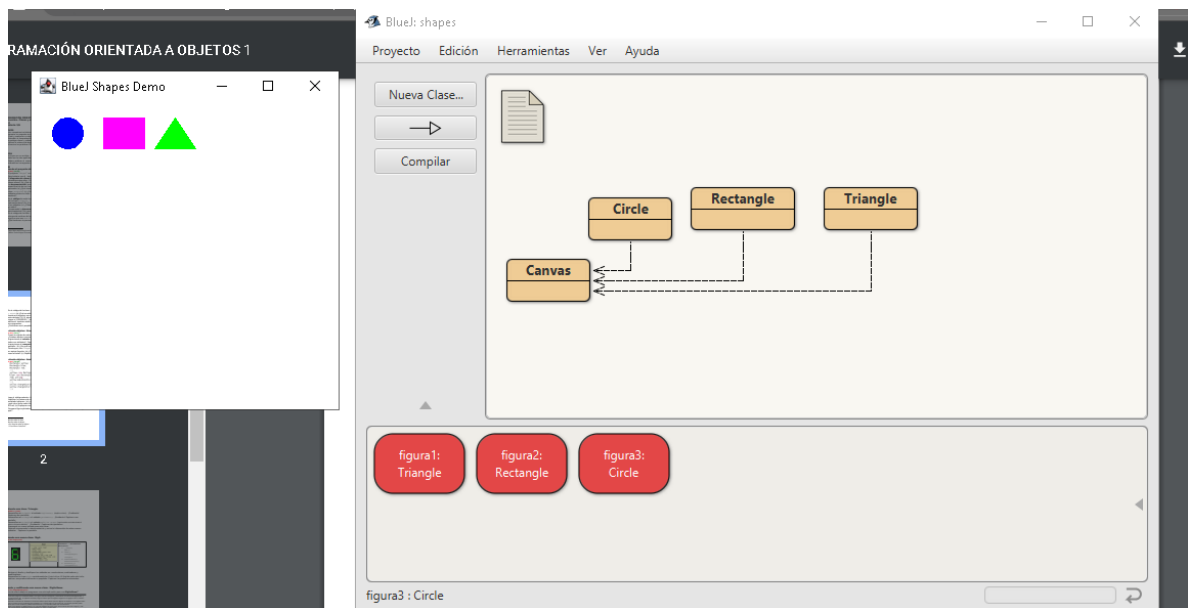
7)

- INT: Es un tipo de dato de 32 bits con signo para almacenar valores numéricos. Cuyo valor mínimo es -2^{31} y el valor máximo $2^{31} - 1$.
- El tipo de dato debería ser Byte, porque se ajusta al tamaño del número requerido
- El tipo de dato suficiente es int, porque se ajusta al tamaño del número requerido
- Que sean positivos, porque al ser longitudes no puede tomar valores negativos.

8) Es para aprender y familiarizarse con los conceptos básicos y un acercamiento a como son los proyectos.

Manipulando objetos. Usando un objeto.

1)



Hay 4 clases

Se crearon tres objetos

Porque la clase canvas es la relaciona y muestra los objetos

2)

figura1 : Triangle

private byte height	30	Inspeccionar
private int width	40	
private int xPosition	140	Obtener
private int yPosition	15	
private String color	"green"	
private boolean isVisible	true	

Mostrar campos estáticos

Cerrar

3) A

4)

5)