



1. Diseña una clase llamada **Rectangulo** que contenga:

- Dos atributos privados de tipo entero: largo y ancho
- Y los siguientes métodos públicos:
 - a. Un constructor que permita declarar objetos sin argumentos.
 - b. Un constructor que permita declarar objetos con dos argumentos (largo y ancho)
 - c. Métodos selectores (get) y modificadores (set)
 - d. Un método llamado area que devuelve el área del rectángulo
 - e. Un método llamado diagonal que devuelve el valor de la diagonal (con decimales)
- Desde el método main() de la clase principal probar su funcionamiento.

2. Diseñar una clase llamada **Triangulo** con tres atributos: lado1, lado2 y lado3, un constructor que me permita declarar objetos con tres argumentos y los métodos:

- esIsosceles que devolverá verdadero si el triangulo es isósceles y falso en caso contrario
- esEquilatero que devolverá verdadero si el triangulo es isósceles y falso en caso contrario
- esRectangulo que devolverá verdadero si el triangulo es isósceles y falso en caso contrario
- perímetro que devolverá el perímetro del triangulo.

Desde el método main() de la clase principal probar su funcionamiento

3. Diseñar una clase llamada **Calculo** con un miembro privado que es un número de tipo entero y las siguientes métodos: un constructor que pide el número por teclado un método alReves que escriba el número con sus cifras invertida, otro método llamado factorial que devuelve el factorial del número y otro método llamado esPrimo que nos dice si un número es Primo o no.

Desde el método main() de la clase principal probar su funcionamiento.