



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