



```
        case "e":
            Console.WriteLine($"Coordenadas finales del personaje:
{personaje.GetX()}, {personaje.GetY()}");
            break;

        default:
            Console.WriteLine("Opcion invalida");
            break;
    }
} while (opcion != "e");

static int LeerCantidad(string direccion)
{
    Console.WriteLine($"Ingrese la cantidad a moverse hacia
{direccion}");
    int cantidad = int.Parse(Console.ReadLine());
    return cantidad;
}

Console.WriteLine("Parte 2");
Areas tipoArea = new Areas();

string opcion2;

do
{

    Console.WriteLine("a. Area Triangulo");
    Console.WriteLine("b. Area Cuadrado");
    Console.WriteLine("c. Area Rectangulo");
    Console.WriteLine("d. Area Circulo");
    Console.WriteLine("e. Salir");

    Console.WriteLine("Ingrese la opcion");
    opcion2 = Console.ReadLine();

    switch (opcion2)
    {
        case "a":
            double areaTri = tipoArea.AreaTriangulo(0, 0);
            Console.WriteLine($"El area del triangulo es de
{areaTri} cm");
            break;
```

```
        case "b":
            double areaC = tipoArea.AreaCuadrado(0);
            Console.WriteLine($"El area del cuadrado es de {areaC}
cm");
            break;

        case "c":
            double areaRec = tipoArea.AreaRectangulo(0, 0);
            Console.WriteLine($"El area del rectangulo es de
{areaRec} cm");
            break;

        case "d":
            double areaCir = tipoArea.AreaCirculo(0);
            Console.WriteLine($"El area del circulo es de {areaCir}
cm");
            break;

        case "e":
            Console.WriteLine("Vuelva Pronto");
            break;

        default:
            Console.WriteLine("Opcion Invalida");
            break;
    }
    } while (opcion2 != "e");
}
}
```

### Class Personaje

```
class Personaje
{

    int x = 0;
    int y = 0;

    public int GetX()
    {
        return x;
    }
    public int GetY()
```

```
{
    return y;
}

public Personaje(int x, int y)
{
    this.x = x;    //this para indicar que estamos usando la variable
que declaramos antes para las variables del parametro.
    this.y = y;
}

public void MoverHaciaArriba(int cantidad)
{
    y += cantidad;
}
public void MoverHaciaAbajo(int cantidad)
{
    y -= cantidad;
}
public void MoverHaciaDerecha(int cantidad)
{
    x += cantidad;
}
public void MoverHaciaIzquierda(int cantidad)
{
    x -= cantidad;
}
}
```

## Class Areas

```
class Areas
{
    public double AreaTriangulo(double bT, double hT)
    {
        Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura y la base del
triangulo");
        bT = double.Parse(Console.ReadLine());
        hT = double.Parse(Console.ReadLine());
    }
}
```

```
        double areaT = (bT * hT) / 2;
        return areaT;
    }

    public double AreaCuadrado(double L)
    {
        Console.WriteLine("Ingrese el valor de un lado del cuadrado");
        L = double.Parse(Console.ReadLine());

        double areaCuad = L * L;
        return areaCuad;
    }

    public double AreaRectangulo(double bR, double hR)
    {
        Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura y la base del
rectangulo");
        bR = double.Parse(Console.ReadLine());
        hR = double.Parse(Console.ReadLine());

        double areaRec = bR * hR;
        return areaRec;
    }

    public double AreaCirculo(double r)
    {
        Console.WriteLine("Ingrese el valor del radio del circulo");
        r = double.Parse(Console.ReadLine());

        double areaCirc = Math.PI * (r * r);
        return areaCirc;

        //si da error agregar libreria
    }
}
```