

El Proyecto Puerta

Observa el funcionamiento del ejecutable que adjunto y trata de realizar una aplicación que funcione del mismo modo (o mejor, si se te ocurre).

Para ello te entrego un esquema del proyecto.

La Clase Puerta

- **Campos:** Tiene cuatro campos:
 - Dos de tipo entero: **alto** y **ancho**.
 - Uno de tipo **ConsoleColor**: **color**
 - Y otro que indicará su estado, que puede ser cerrada o abierta (te sugiero que sea un booleano).
- **Constructores:** Tendrá dos constructores (en ambos se considera la puerta cerrada):
 - Uno que recibe **alto**, **ancho** y **color**
 - Otro que sólo recibe los dos primeros, y se le asignará color blanco.
- **Métodos:**
 - **Abrir**, que abre la puerta si está cerrada.
 - **Cerrar**, que cierra la puerta si está abierta.
 - **Mostrar**, que muestra las características de la puerta como en el ejecutable.

Cuando se entra en la aplicación se construirá un objeto puerta de 100 x 80 blanca. A continuación se presentará el menú que tienes en la clase Util y actuará en consecuencia.

Como puedes ver en el esquema, para fabricar una puerta se ha incorporado en el Program el método **FabricarPuerta** (está comentado debajo del Main)

Para elegir el color, tenemos un método a propósito en la clase Util. En esta clase debes realizar los métodos que aparecen en el esquema.