**4-EJERCICIOS CON DISTINTOS METODOS** (FUNCIONES):lista 1

Programar las siguientes Clases con sus Métodos (incluido el Main que llama a todos los demás)

*Importante : no olvides que ésta no es la forma de estructurar una clase real en java . Se proponen estos ejercicios para practicar métodos y paso de parámetros*

**Clase Areas**

Recibiendo los datos adecuados

* Calcular y devolver el área de un triangulo (método triangulo)
* Calcular y devolver el área de un rectángulo (método rectángulo)
* Calcular y devolver el área de un circulo (método circulo)

**Clase Bucle**

* Visualizar todos los números comprendidos entre el 50 y -50 de 5 en 5
* Visualizar todos los números comprendidos entre el 0 y un número positivo que se le pasa en la llamada
* Visualizar todos los números comprendidos entre dos números que se le pasan en la llamada (pueden ser positivos o negativos.
* Visualizar todos los números comprendidos entre dos números que se le pasan en la llamada (pueden ser positivos o negativos) con un incremento o decremento también pasado en la llamada.
* Como el anterior , pero el método calculará y devolverá la cantidad de números visualizados

**Clase Mayor :**

* Método que devuelve el mayor de tres números recibidos
* Método que indica si un número es mayor o no que otro(ambos se le pasan en la llamada)
* Método que genera 10 números al azar , los visualiza y al final indica en pantalla cual es el mayor y el menor de todos

**Clase Cuadrado**

* Dibuja un cuadrado de 10X10 asteriscos en pantalla
* Dibuja un cuadrado de (---X---) asteriscos en pantalla. El número de \* por lado lo recibe como parámetro
* Mejorar el método anterior para que compruebe que el lado sea un número entre 2 y 24. Si se dibuja el cuadrado se devuelve *verdadero* y si no se puede dibujar se devuelve con *falso*

**Clase Operaciones :**

* Dado un número devuelve su factorial
* Dado un número devuelve si es o no primo
* Dado un número devuelve el número elevado a la potencia que se le diga también en la llamada
* Dado un número visualiza su tabla de multiplicar
* Dado un número se visualizan todos los primos entre 0 y dicho número (usar el método ESPRIMO anterior
* Dado un número generar y devolver un numero al azar entre el 0 y dicho número

**Clase Triangulo** : sus datos miembro serán base y altura y los métodos serán :

Ponbase – da el valor a la base que se le pasa en la llamada

Ponaltura- da el valor a la altura que se le pasa en la llamada

Dimebase-devuelve el valor de la base

Dimealtura- devuelve el valor de la altura

Genera- da valores al azar a los datos

Area – calcula y devuelve el area del triangulo

Perímetro- calcula y devuelve el perímetro del triangulo

**Clase Persona** : sus datos miembro serán altura y edad y los métodos serán :

Ponedad – da el valor a la edad que se le pasa en la llamada

Ponaltura- da el valor a la base que se le pasa en la llamada

Dimeedad-devuelve el valor de la edad

Dimealtura- devuelve el valor de la altura

Mayoredad– indica si es o no mayor de edad

Cumple- Incrementa en 1 la edad