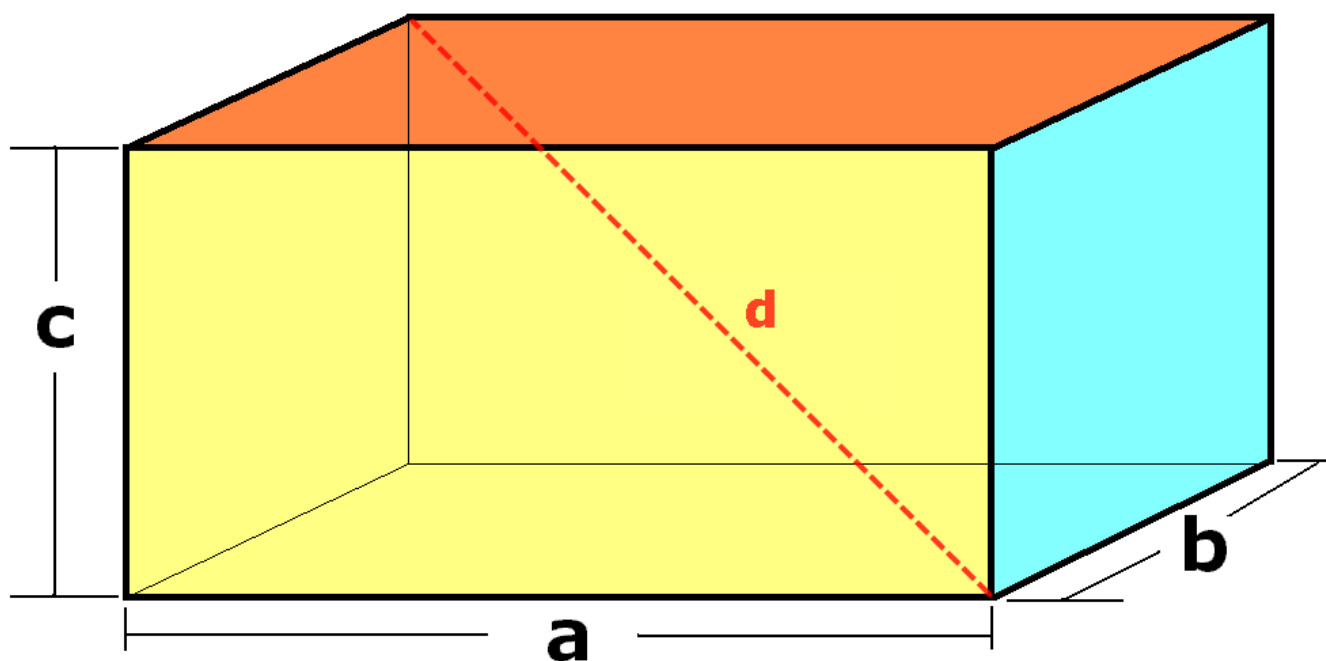


Rectangle



Objectius/Conceptes

Desenvolupar capacitats respecte a la programació de classes i objectes

Temps estimat	Dificultat	Tipus d'activitat
2 hores	Baixa	Desenvolupament

Requirements

1. Crea una aplicació de la manera que vulguis, per exemple de consola
2. Crea una classe Rectangle que modeli rectangles per mitjà de quatre paràmetres: x, i ample i alt.
3. Disposarà de dos constructors:
 - a. Un buit
 - b. Un que creï un rectangle amb els valors indicats
4. Implementar un mètode anomenat **obtenirDiagonal**, que ens dirà el que mesura la diagonal del rectangle.
5. Implementar un mètode anomenat **obtenirÀrea**, que ens torna l'àrea del rectangle.
6. Implementar un mètode anomenat **obtenirPerímetre**, que ens torna el perímetre del rectangle.
7. Implementar un mètode anomenat **intersectaCon**. A aquesta funció se li passa un altre rectangle. Tornarà un booleà dient si els dos rectangles intersecten l'un amb l'altre, és a dir, comparteixen almenys un punt a l'espai.

Restrictions

- Tota la classe ha d'estar programada en anglès