



PROGRAMACIÓN MÓVIL II

TEMA 3

DESARROLLO DE LA INTERFAZ DE USUARIO (UI)

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Botones, etiquetas y cuadros de texto

3.4.1. Cree una clase llamada **FiguraL**, con las siguientes propiedades:

- alto
- ancho
- x
- y
- a (calculada)
- b (calculada)

La clase debe contener también:

- Un constructor que permita inicializar cada propiedad
- Un método para calcular el perímetro de la figura
- Otro método para calcular el área de la figura

Diseñe una aplicación que realice lo siguiente:

- Permita introducir los cuatro valores iniciales
- Tenga un botón para calcular el perímetro y otro para calcular el área
- Los valores de a y b se muestren en etiquetas
- El resultado del perímetro o del área se muestre en una etiqueta

Nota: Utilice como referencia el problema 2.3.4.