EJERCICIOS DE CLASE:

* En el paquete “geometría”:
  + Extraer superclase Figura (de circulo) el método “obtenerArea” deberá pertenecer a ella.
  + Extraer interface Figurainterfaz con los métodos que controlan la posición x y del círculo.
  + Crear una clase nueva “Triangulo” que se extiende de Figura e implementa Figura interfaz.
  + Crear una subclase cuando se ha creado la clase “triángulo”
  + Añadir el código en la clase Figura:

private void disminuirArea(double porcentaje) {

double total= 0;

if (porcentaje>100 && total <=1){

total = total \* porcentaje;

} else {

/ / por defecto un valor erróneo lo disminuye a la mitad

total = total \* 0.5;

}

}

🡪 aplicar el patron de descomponer condicional a mano

* En el paquete “aves”:
  + Extraer número mágico por constante de la clase “Africana” 🡪 FACTOR\_INCREMENTO
  + Extraer número mágico por método de la clase “Noruego\_Azul” 🡪 factor\_decremento()
  + Refactorizar reemplazar condicional por polimorfismo (a mano)
    - Crear las tres clases
    - Todas heredan de “golondrina”
    - Cada una de ellas sobreescribe el método getVelocidad implementando el código que hay en cada uno de los case
    - Modificar la clase “golondrina” para que siga siendo equivalente.
  + Puss down… el método factor\_decremento() y la constante FACTOR\_INCREMENTO