

ACTIVIDAD 3.2: DOCUMENTACIÓN

INSTRUCCIONES:

A). Edita un documento con las capturas de pantalla(si fuese necesario) de cada ejercicio y respuestas, donde sea necesario.

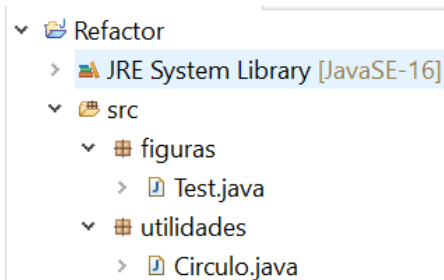
B) Una vez terminado, convertir el archivo a pdf y subir a Classroom en el apartado de la actividad con: **apellidonombre1_apellidonombre2_Actividad_3.2**

C) Se Pide enviar:

- ✓ Documento explicativo del proceso con capturas de pantalla.
- ✓ Fichero comprimido con el proyecto que se ha exportado.

BUSCA INFORMACIÓN EN INTERNET SI NECESITAS ALGUN EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR LA DOCUMENTACIÓN.

Crear un proyecto Java en eclipse que tenga la siguiente estructura:



El contenido de las clases será el siguiente:

ACTIVIDAD 3.2

```
1 package figuras;
2
3 import utilidades.Circulo;
4
5 public class Test {
6     public static void main(String[] args) {
7         Circulo c1 = new Circulo(5.5);
8         Circulo c2 = new Circulo(10.1);
9         Circulo c3 = new Circulo(10.9);
10
11         if (c2.esIgual(c3, false)) {
12             System.out.println("c2 y c3: iguales sin considerar decimales");
13         } else {
14             System.out.println("c2 y c3: distintos sin considerar decimales");
15         }
16         if (c2.esIgual(c3, true)) {
17             System.out.println("c2 y c3: iguales considerando decimales");
18         } else {
19             System.out.println("c2 y c3: distintos considerando decimales");
20         }
21         if (c1.esIgual(c3, false)) {
22             System.out.println("c1 y c3: iguales sin considerar decimales");
23         } else {
24             System.out.println("c1 y c3: distintos sin considerar decimales");
25         }
26     }
27 }
```

ACTIVIDAD 3.2

```
1 package utilidades;
2
3 public class Circulo {
4     private double rad;
5
6     public Circulo(double radio) {
7         this.rad = radio;
8     }
9
10    public double getRad() {
11        return rad;
12    }
13
14    public void setRad(double rad) {
15        this.rad = rad;
16    }
17
18    public void imprimir() {
19        String color = "rojo";
20        System.out.println("Diámetro: " + 2 * rad);
21        System.out.println("Color: " + color);
22        double area = 2 * 3.1416 * rad * rad;
23        System.out.println(area);
24    }
25
26    public boolean esIgual(Circulo otro, boolean conDecimales) {
27        double radio1 = this.rad;
28        double radio2 = otro.getRad();
29        if (conDecimales) {
30            if (radio1 == radio2)
31                return true;
32            else
33                return false;
34        } else {
35            if (Math.abs(radio1 - radio2) < 1)
36                return true;
37            else
38                return false;
39        }
40    }
41 }
```

Ejecutar el proyecto.

Generar documentación.

Realizar documentación con la herramienta Javadoc. Siguiendo los criterios y utilizando las etiquetas y parámetros @ (author, since, versión, see, return, param, ...). Añadir autor y versión a las clases. Añadir descripción a las clases, los métodos y sus parámetros utilizando etiquetas HTML. Genera la documentación cambiando las distintas opciones.

ACTIVIDAD 3.2

Explicar los parámetros @utilizados.

WEBS Y VIDEOS:

<https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?>

<https://www.youtube.com/watch?v=IUS9Mj2gB2E>

<https://www.youtube.com/watch?v=1rquQwfUvHc>

<https://es.wikihow.com/escribir-documentación-de-software>

<https://urtanta.com/documentar-software/>