

PRG (ETS de Ingeniería Informática) - Curso 2017-2018
Práctica 1. Resolución recursiva del dibujo de una figura

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación
Universitat Politècnica de València



Índice

1. RSquare-A. Definición recursiva	1
2. Dibujo de una RSquare-A con la librería Graph2D	2
3. Actividades en el laboratorio	3
3.1. Actividad 1: Proyecto prg. Instalación de la librería gráfica	3
3.2. Actividad 2: Implementación del cálculo de una RSquare-A	4
3.3. Actividad 3: Implementación del cálculo de una RSquare-B	5

1. RSquare-A. Definición recursiva

Una **RSquare** es una figura geométrica plana que se obtiene mediante la repetición de un patrón básico: un cuadrado, en cuyas cuatro esquinas se pueden disponer otros cuadrados de lado una fracción del original. A su vez, en las esquinas de estos cuadrados más pequeños se pueden disponer otros cuadrados todavía más pequeños, y así sucesivamente. El número de veces $n \geq 1$ que se repite este patrón en el dibujo se denomina el *orden* de la figura.

Por sencillez, estas figuras se van a clasificar por la forma en que dichos cuadrados se superponen. De momento, se considerará el tipo de figura denominado **RSquare-A**, que se define recursivamente de la forma siguiente:

- Una **RSquare-A** de *orden* 1, lados de *longitud* l y *centro* en el punto (x, y) , es un cuadrado, con reborde resaltado¹, de lado l y *centro* en (x, y) .
- Una **RSquare-A** de *orden* $n > 1$ y *longitud* l , con *centro* en el punto (x, y) , es una figura similar a la de orden 1, pero que tiene por debajo, en cada una de sus cuatro esquinas, una figura **RSquare-A** de *orden* $n - 1$, *longitud* $l/2$ y *centro* en dichas esquinas.

El cuadrado central se dibuja superpuesto a las subfiguras de las esquinas.

¹Esto es, coloreado de forma distinta al del resto del cuadrado

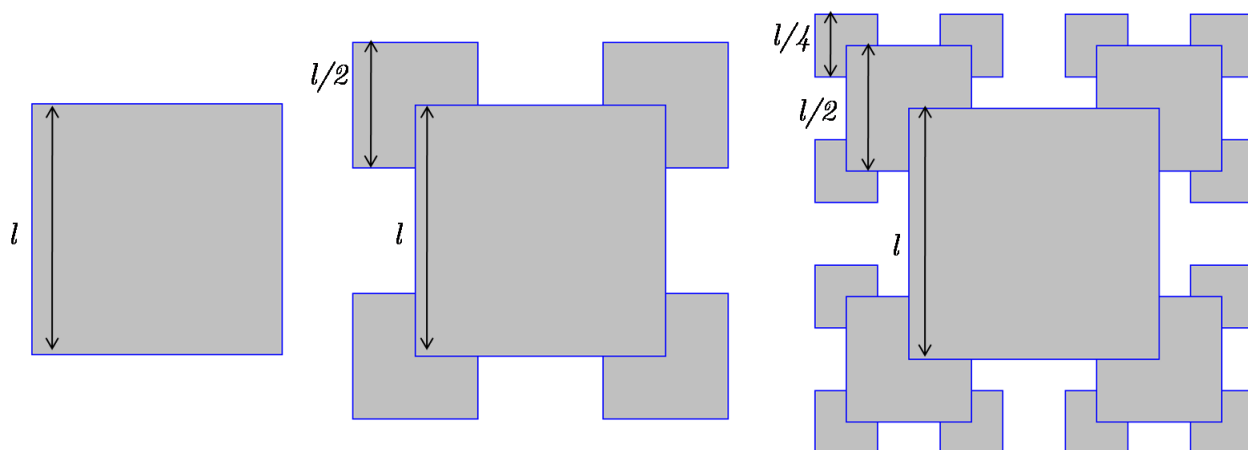


Figura 1: Figuras **RSquare-A** de longitud l y orden 1, 2, y 3, respectivamente.

Por ejemplo, en la figura 1 se pueden ver unas figuras **RSquare-A** de *orden* 1, 2 y 3, todas ellas de la misma longitud l .

Notar que, siguiendo la definición anterior, el dibujo de una figura de este tipo de *orden* 4 (por ejemplo) supone el dibujo de cuatro figuras de *orden* 3 (y longitud la original dividida por 2), situadas cada una de ellas en los extremos de la figura original y, a su vez por aplicación recursiva, el dibujo de cada una de las de *orden* 3 implicará el de cuatro figuras de *orden* 2 (de longitud dividida) y, así sucesivamente, hasta el caso base (figura de *orden* 1).

2. Dibujo de una **RSquare-A** con la librería Graph2D

En esta práctica se debe escribir una clase Java que permita dibujar figuras **RSquare-A** de *orden* 1 en adelante. Esta tarea se simplifica con el uso de la librería gráfica **Graph2D** (usada por primera vez en IIP), dado que permite definir ventanas gráficas del tamaño que se requiera, y dibujar en ella rectángulos y otras figuras geométricas en la ubicación y con las dimensiones que se especifiquen.

Esta librería se ha dejado en *poliformaT* junto al material de la práctica, así como ejemplos de uso básico, y en particular de su uso en el dibujo de una figura recursiva (**FigRecSimple.java**).

A la hora de escribir el código se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- Por las características de la definición de **RSquare-A**, una figura de orden n (por elevado que sea este) y de lado l , se inscribe en un cuadrado de tamaño acotado de lado

$$l + \frac{l}{2} + \frac{l}{2^2} + \cdots + \frac{l}{2^{n-1}} = 2l - \frac{l}{2^{n-1}}$$

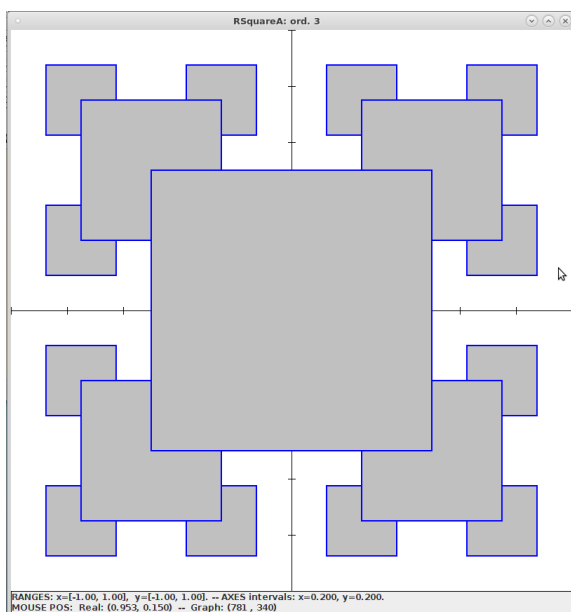
y que en el límite vale $2l$.

Por simplificar, aunque no es estrictamente necesario, se considerará que la figura de mayor orden que el programa vaya a dibujar, estará centrada en el punto $(0, 0)$ de coordenadas de la ventana, y que su cuadrado central tendrá longitud unitaria. Este es el criterio seguido en los dibujos de la figura 2.

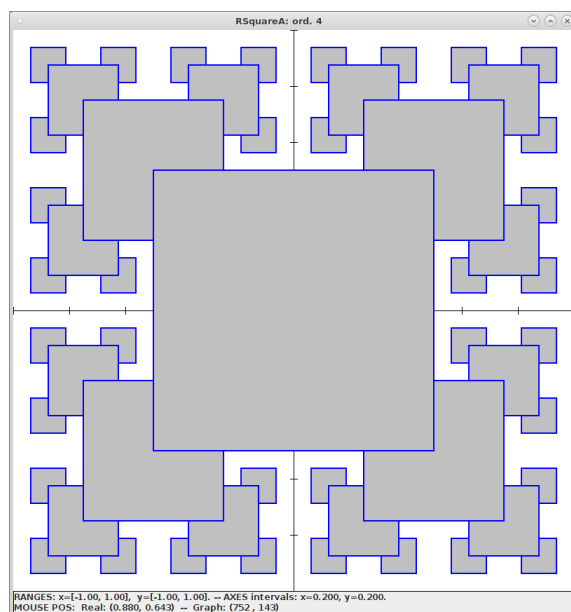
Según el resultado anterior, ello implica que si se va a dibujar una figura de lado unitario, basta con que la ventana de dibujo se cree con unas dimensiones que estén incluidas tanto en abscisas como en ordenadas entre -1 y $+1$ (un cuadrado de lado 2). Un ejemplo del resultado se muestra en la figura 3.

- El dibujo de un cuadrado con reborde se realiza dibujando primero el cuadrado relleno (método `fillRect` de la librería gráfica) y después el mismo sin relleno (método `drawRect`). Notar que, tal y como indica su documentación, estos métodos deben recibir las coordenadas de la esquina superior izquierda del rectángulo.
- Para que todas las partes de la figura se dibujen recursivamente en la misma ventana, se implementará un método que reciba como parámetro la ventana de dibujo, además del orden, la dimensión y la ubicación.

Adicionalmente, en la misma clase se escribirá otro método que tenga como parámetros únicamente el orden de la figura, y que se encargue de crear la ventana de tamaño suficiente, y de invocar al método anterior para desencadenar el cálculo del dibujo de la figura con los datos iniciales preestablecidos: lado de longitud 1 y centro en $(0, 0)$.



(a) RSquare-A de orden 3.



(b) RSquare-A de orden 4.

Figura 2: Figuras RSquare-A de orden 3 y 4, respectivamente, ambas de longitud 1, centradas en una ventana de tamaño 2×2 .

3. Actividades en el laboratorio

3.1. Actividad 1: Proyecto prg. Instalación de la librería gráfica

En `$HOME/DiscoW` crear un proyecto *BlueJ* de nombre `prg` en el que, de ahora en adelante, se desarrollará el código de las prácticas de la asignatura. Crear dentro del proyecto un paquete `pract1` para la primera práctica.

La librería gráfica (clase `Graph2D` del paquete `graph2D`) se facilita como una librería en el fichero `graphLib.jar`. Se debe cargar esta librería de la manera adecuada (indicando dónde se encuentra el fichero `jar` que se habrá descargado previamente). Esto aparecía descrito en el boletín de la práctica 6 de IIP².

3.2. Actividad 2: Implementación del cálculo de una `RSquare-A`

Descargar de la carpeta `recursos>Laboratorio>Práctica 1` de *poliformaT* de PRG, la clase `RSquare`, y agregarla al paquete `pract1`. Añadirle el siguiente código:

- Completar el código del siguiente método auxiliar, que se proporciona parcialmente escrito:

```
/** Dibuja en la ventana gd un cuadrado sólido de color gris y enmarcado
 * en azul, con centro en (cX, cY) y lado l.
 */
public static void drawCentSquare(Graph2D gd, double cX, double cY, double l)
```

Una vez implementado, para probarlo, crear en el *code pad* un `Graph2D` con el constructor por defecto (rango de abscisas $[-1.0, 1.0]$, ídem de ordenadas) y ejecutarlo para que dibuje en la ventana creada un cuadrado con centro en $(0, 0)$ y de lado 1. Probarlo con otras ubicaciones y dimensiones del cuadrado.

Notar que este método invoca a un método privado auxiliar `delay()` ya implementado en la clase, que se encarga de retrasar lo suficiente el dibujo del cuadrado. Con ello se pretende que, en ejecución, se pueda observar a simple vista el orden en que se van superponiendo los cuadrados que constituyen la figura.

- Escribir un método recursivo con perfil:

```
/** Dibuja en la ventana gd una RSquare-A de orden n >= 1, con centro
 * en (cX, cY) y cuadrado central de lado l.
 */
public static void rSquareA(Graph2D gd, int n, double cX, double cY, double l)
```

- Escribir un método guía o lanzadera, con perfil:

```
/** Dibuja una RSquare-A de orden n >= 1, longitud 1 y centrada en (0, 0). */
public static void rSquareA(int n)
```

que cree una ventana en el rango de abscisas $[-1.0, 1.0]$ y de ordenadas $[-1.0, 1.0]$, y título "`RSquareA: ord. " + n`, y que invocando al método anterior dibuje en la ventana la figura de orden n (con cuadrado central de lado 1 y centro en $(0, 0)$).

Probar la ejecución de estos métodos con órdenes n igual a 3, 4 y 7 y observar que el resultado coincida con el de las figuras 2(a), 2(b) y 3 respectivamente.

²Situar el fichero (`graphLib.jar`) en el proyecto de prácticas (`prg`), y en *Preferencias/Librerías* de *BlueJ*, añadir la ruta de `graphLib.jar`.

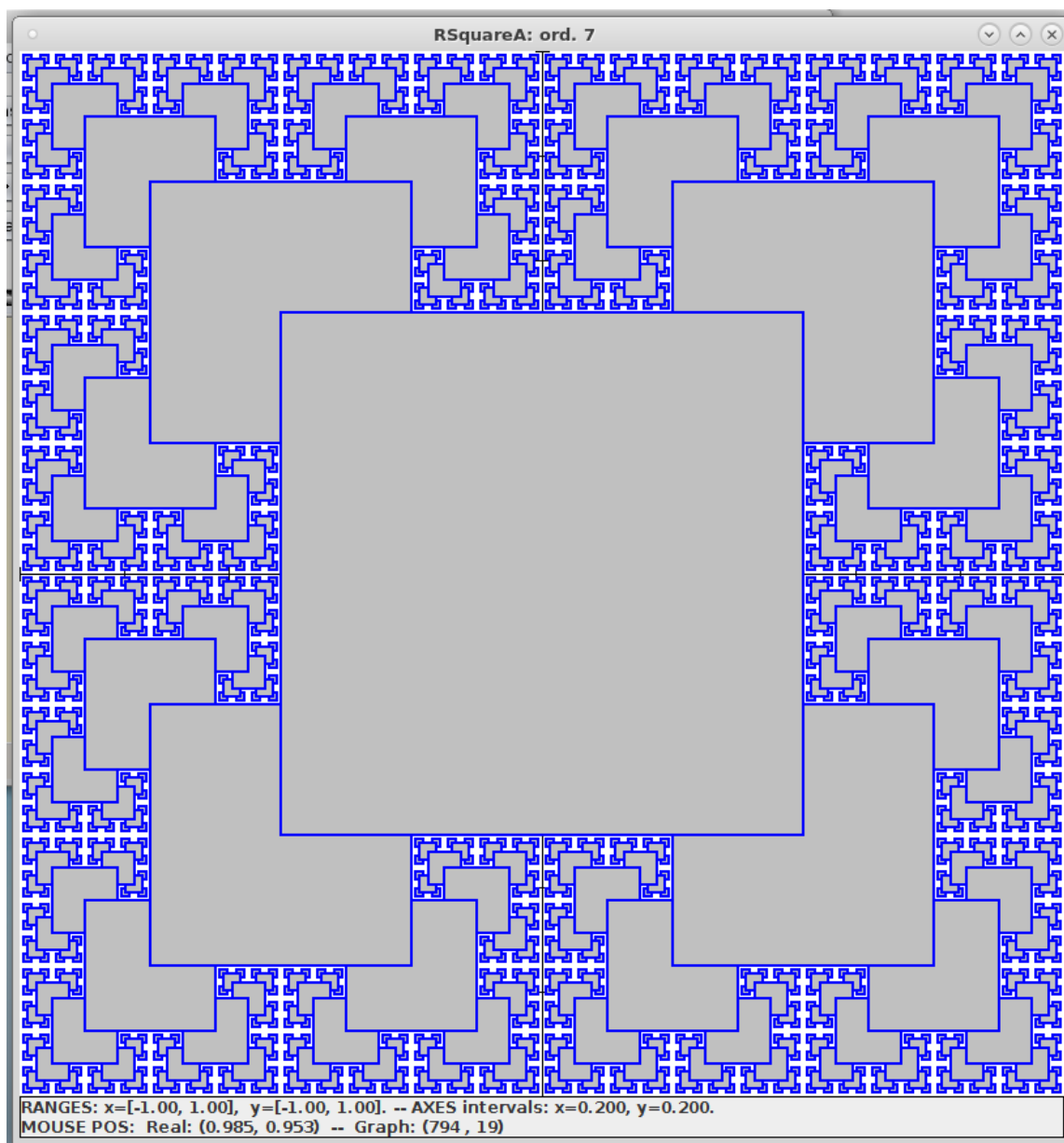


Figura 3: La RSquare-A de orden 7 y lado l ocupa algo menos de un cuadrado de lado $2l$.

3.3. Actividad 3: Implementación del cálculo de una RSquare-B

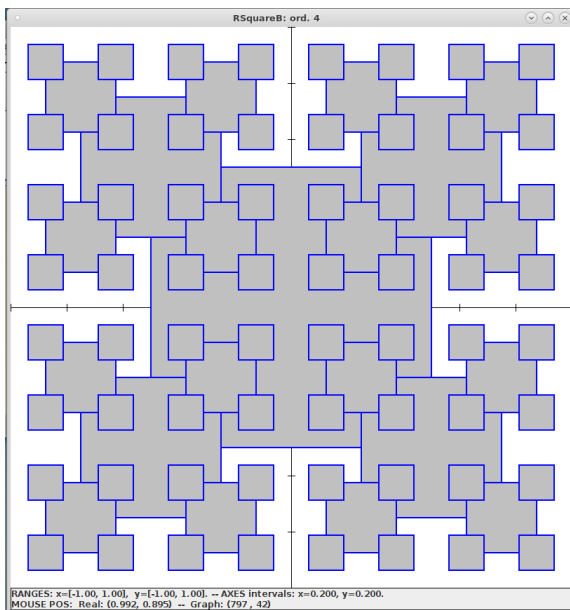
Como se ha comentado en el primer apartado, las figuras RSquare se pueden clasificar según la forma en que los cuadrados se superpongan entre si. En la figura 4 se muestra otro tipo de RSquare, denominado RSquare-B, en la que los cuadrados menores van siempre superpuestos sobre los mayores, lo que da origen a una distribución distinta.

Estas figuras tienen una definición recursiva análoga a la de una RSquare-A, excepto que, en el caso general, primero hay que dibujar el cuadrado de mayor tamaño, y luego superponerle las subfiguras de menor orden. Con ello, en el dibujo resultante quedarán al frente los cuadrados más pequeños: los dibujados en las llamadas al caso base, como se muestra en los ejemplos de la figura 4.

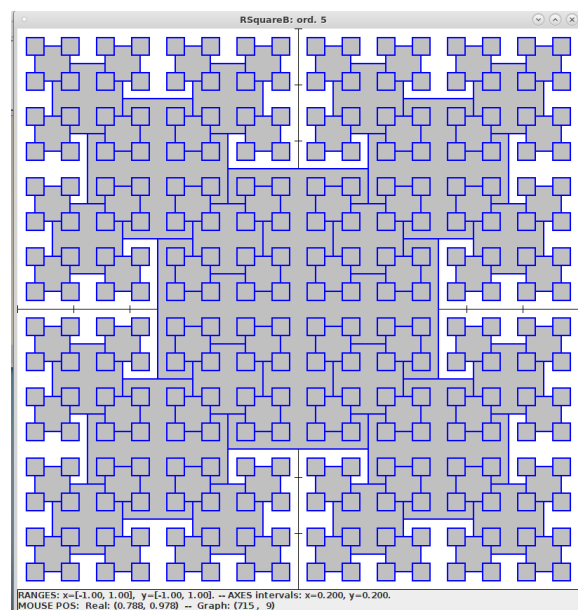
En esta actividad se deberán añadir a la clase los métodos recursivos análogos a los de la Actividad 1, y hacer las pruebas correspondientes:

```
/** Dibuja en la ventana gd una RSquare-B de orden n >= 1, con centro
 * en (cX, cY) y cuadrado central de lado l.
 */
public static void rSquareB(Graph2D gd, int n, double cX, double cY, double l)

/** Dibuja una RSquare-B de orden n >= 1, longitud 1 y centrada en (0, 0). */
public static void rSquareB(int n)
```



(a) RSquare-B de orden 4.



(b) RSquare-B de orden 5.

Figura 4: Figuras RSquare-B de orden 4 y 5, respectivamente.