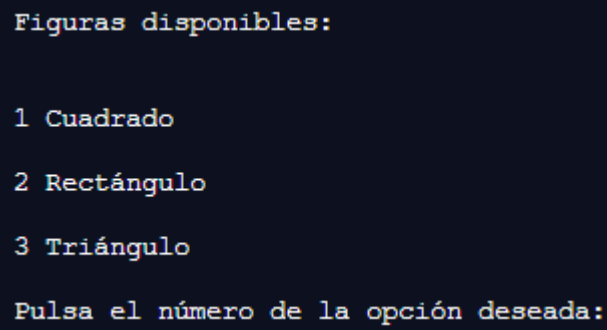


Práctica 1

Realiza un programa en Java que muestre un menú al usuario de tres opciones distintas para dibujar figuras geométricas. El usuario debe escoger una de las opciones presentadas pulsando el número de la figura requerida. El aspecto del menú de presentación es el siguiente:



```
Figuras disponibles:  
  
1 Cuadrado  
2 Rectángulo  
3 Triángulo  
  
Pulsa el número de la opción deseada:
```

Se comprobará que el número seleccionado es uno de los valores válidos y si no fuera así volverá a aparecer el menú de nuevo.

Una vez se haya escogido una opción correcta se procederá a pedir los datos para llevar a cabo la operación requerida: longitud del lado para el cuadrado, base y altura para el rectángulo y longitud de la base para el triángulo.

Tras este paso se procederá a dibujar con asteriscos la silueta de la figura solicitada tal y como se muestra en las capturas de pantalla realizadas. Las figuras se dibujarán huecas, sin relleno interior. Cuando se haya dibujado la figura pedida lo último que se mostrará es un mensaje que diga “FiguraX terminado” para indicar el fin del programa.

Aclaraciones:

- Las longitudes se expresarán con números enteros.
- No se aceptarán valores negativos para las longitudes.
- En el caso del triángulo, solo se pide el valor de la base, que debe ser impar para garantizar la simetría.
- En el caso del triángulo, la altura se calculará con la fórmula: $\text{altura} = (\text{base} - 1) / 2$.
- Las figuras realizadas deben ser las propuestas, no de otro tipo o simetría.

Capturas de pantalla de cada una de las figuras dibujadas tras la opción oportuna