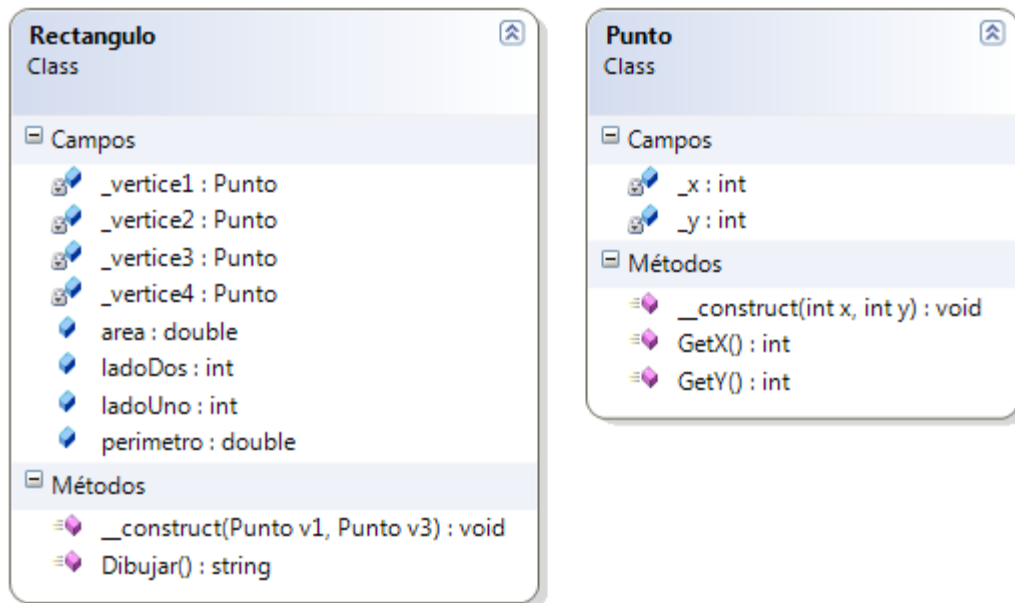


Codificar las clases **Punto** y **Rectangulo**.

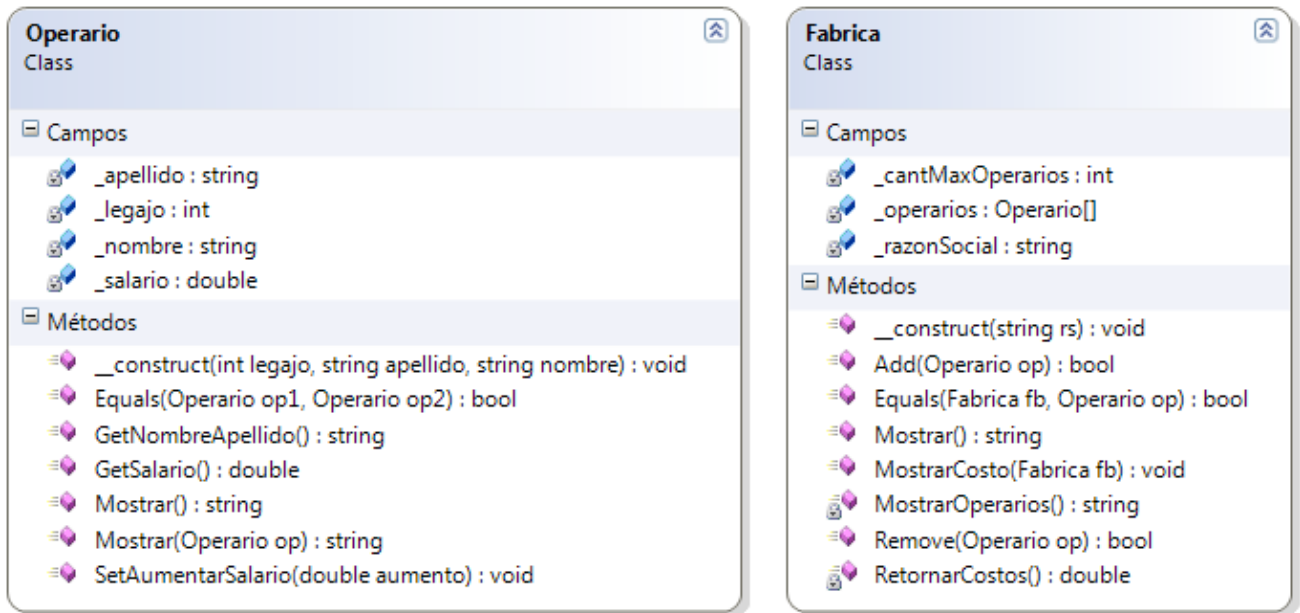


La clase **Punto** ha de tener dos atributos privados con acceso de sólo lectura (sólo con **getters**), que serán las coordenadas del punto. Su constructor recibirá las coordenadas del punto.

La clase **Rectangulo** tiene los atributos privados de tipo **Punto** `_vertice1`, `_vertice2`, `_vertice3` y `_vertice4` (que corresponden a los cuatro vértices del rectángulo).

La base de todos los rectángulos de esta clase será siempre horizontal. Por lo tanto, debe tener un constructor para construir el rectángulo por medio de los vértices 1 y 3. Los atributos `ladoUno`, `ladoDos`, `área` y `perímetro` se deberán inicializar una vez construido el rectángulo.

Desarrollar una aplicación que muestre todos los datos del rectángulo y lo dibuje en la página.



Métodos getters y setters (en **Operario**):

**GetSalario**: Sólo retorna el salario del operario.

**SetAumentarSalario**: Sólo permite asignar un nuevo salario al operario. La asignación consiste en incrementar el salario de acuerdo al porcentaje que recibe como parámetro.

Constructores: realizar los constructores para cada clase (**Fabrica** y **Operario**) con los parámetros que se detallan en la imagen.

En la clase **Fabrica**, la cantidad máxima de operarios será inicializada en 5.

Métodos (en **Operario**)

**GetNombreApellido** (de instancia): Retorna un **String** que tiene concatenado el nombre y el apellido del operario separado por una coma.

**Mostrar** (de instancia): Retorna un **String** con toda la información del operario.

Utilizar el método *GetNombreApellido*.

**Mostrar** (de clase): Recibe un **operario** y retorna un **String** con toda la información del mismo (utilizar el método *Mostrar* de instancia)

Crear el método de instancia **"Equals"** que permita comparar al objeto actual con otro de tipo Operario. Retornará un booleano informando si el nombre, apellido y el legajo de los operarios coinciden al mismo tiempo.

Métodos (en **Fabrica**)

**RetornarCostos** (de instancia, privado): Retorna el dinero que la fábrica tiene que gastar en concepto de salario de todos sus operarios.

**MostrarOperarios** (de instancia, privado): Recorre el Array de operarios de la fábrica y muestra el nombre, apellido y el salario de cada operario (utilizar el método *Mostrar* de operario).

**MostrarCosto** (de clase): muestra la cantidad total del costo de la fábrica en concepto de salarios (utilizar el método *RetornarCostos*).

Crear el método de clase **"Equals"**, recibe una Fabrica y un Operario. Retornará un booleano informando si el operario se encuentra en la fábrica o no. Reutilizar código.

**Add** (de instancia): Agrega un operario al Array de tipo ***Operario***, siempre y cuando haya lugar disponible en la fábrica y el operario no se encuentre ya ingresado.

Reutilizar código. Retorna TRUE si pudo ingresar al operario, FALSE, caso contrario.

**Remove** (de instancia): Recibe a un objeto de tipo Operario y lo saca de la fábrica, siempre y cuando el operario se encuentre en el Array de tipo Operario. Retorna TRUE si pudo quitar al operario, FALSE, caso contrario.