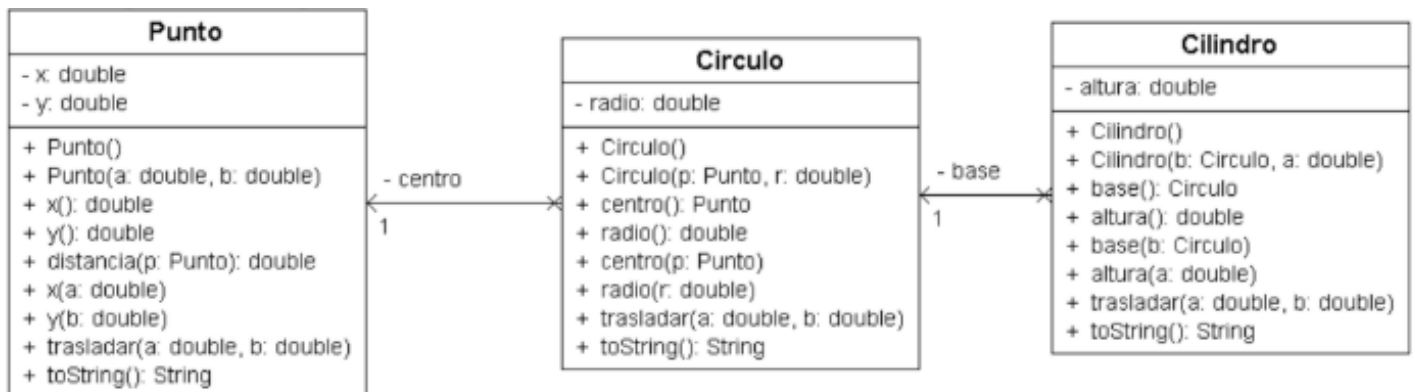


Evaluación inicial

1.- ¿Qué diferencia hay entre una clase y un objeto?

2.- Implementar las clases Punto, Circulo y Cilindro con el protocolo que aparece en el siguiente diagrama de clases.

Explicar lo que consideréis necesario, respecto al diagrama y la implementación.



Donde los métodos con el mismo nombre que los atributos de cada clase permiten conocer o modificar su valor. El método `trasladar()` desplaza el objeto, incrementando en “a” unidades su abcisa, y en “b” unidades su ordenada. El método `toString()` devuelve un `String` con la representación del objeto que queremos que aparezca cuando se mande imprimir dicho objeto.

3.- Probar el funcionamiento de las clases con la siguiente aplicación y a continuación ejecutad el programa.

```
public class TestCilindro {
    public static void main(String[] args) {
        Punto centroBase = new Punto(3.0, 5.0);
        Circulo base = new Circulo(centroBase, 4.0);
        Cilindro miCilindro = new Cilindro(base, 10.0);
        System.out.println(miCilindro);
        miCilindro.trasladar(2.0, 2.0);
        System.out.println(miCilindro);
        System.out.println(new Cilindro(new Circulo(new Punto(3.0, 5.0), 4.0), 10.0));
    }
}
```