

Ejercicios de métodos II

CONSEJO:

- Comienza con la definición de la cabecera de los métodos :
 - `static tipo nombreMetodo (tipo_parametro nombre_parametro,)`
- Continúa con la definición del método principal (con todas sus instrucciones).
- Por último finaliza la definición de los métodos (las instrucciones que los definen)

De este modo primero practicarás el trabajo con los métodos: llamada y definición y después continuarás practicando las estructuras de control

Programa que presente un menú con las siguientes opciones:

1. Capicua
2. Números amigos
3. Dibujar rectángulo de *
4. Salir

Para ello crearás una clase con los siguientes métodos:

- Un **método que escriba el menú y devuelva la opción elegida**. Si la opción no es válida, mostrará un mensaje de error y continuará esperando que se teclee una opción válida.
- **Método que devuelva si un número que se le pasa como parámetro es o no capicúa** (un número capicúa representa la misma cantidad tanto si se lee de izquierda a derecha como si se lee de derecha a izquierda, ej: 34543)
- **Método que reciba como parámetro un número n y devuelva la suma de sus divisores (sin contar con n)**
- **Método que reciba un número de filas y de columnas a dibujar y dibuje un rectángulo de asteriscos** con tantas filas y columnas como se le indique en sus parámetros.

Este método utilizará a su vez otro método definido como **static escribeLinea(int n)** que escribe tantos asteriscos como se le indica en el parámetro y finaliza con un salto de línea.

Ej.: `lineaAst(3,4)`

```
****
****
****
```

- **Método principal** (utilizando los métodos anteriores) mostrará el menú y dependiendo de la opción seleccionada:
 1. Pedirá un número y dirá si es o no capicúa
 2. Pedirá 2 números y dirá si son o no amigos. 2 números son amigos si la suma de los divisores de uno (sin contarlo a el mismo) es igual a la suma de los divisores del otro y viceversa)
 3. Pedirá el número de filas y de columnas y dibujará un rectángulo de asteriscosFinalizará cuando la opción seleccionada sea 4-