

Sessió

Classes i Objectes V. Taules 1.

Exercicis

1. Implementa la classe ***Dibuix***, que permetrà emmagatzemar informació de tots els ***Rectangle2D*** que componen un dibuix. El dibuix serà monocolor, així que haurà de tenir un atribut de color de tipus enter per tal d'emmagatzemar el codi de color del dibuix. Actualment, el màxim número de rectangles que pot tenir un dibuix és 100. També es demana fer els següents mètodes:
 - Constructor que rebrà una llista de ***Rectangles2D*** i els copiarà al nou dibuix. Si el número de rectangles rebuts supera el màxim permès només es copiaran els rectangles permesos.
 - Mètodes getter i setter que considereu necessaris.
 - Mètode que permeti retornar el rectangle *i-èssim* de la llista.
 - Mètode que retorni el número de rectangles que té el dibuix.
2. Implementa un programa ***TestDibuix*** que permeti provar totes les funcionalitats de la classe ***Dibuix***. Al programa Test has de modificar les dades d'un dels rectangles de la llista.