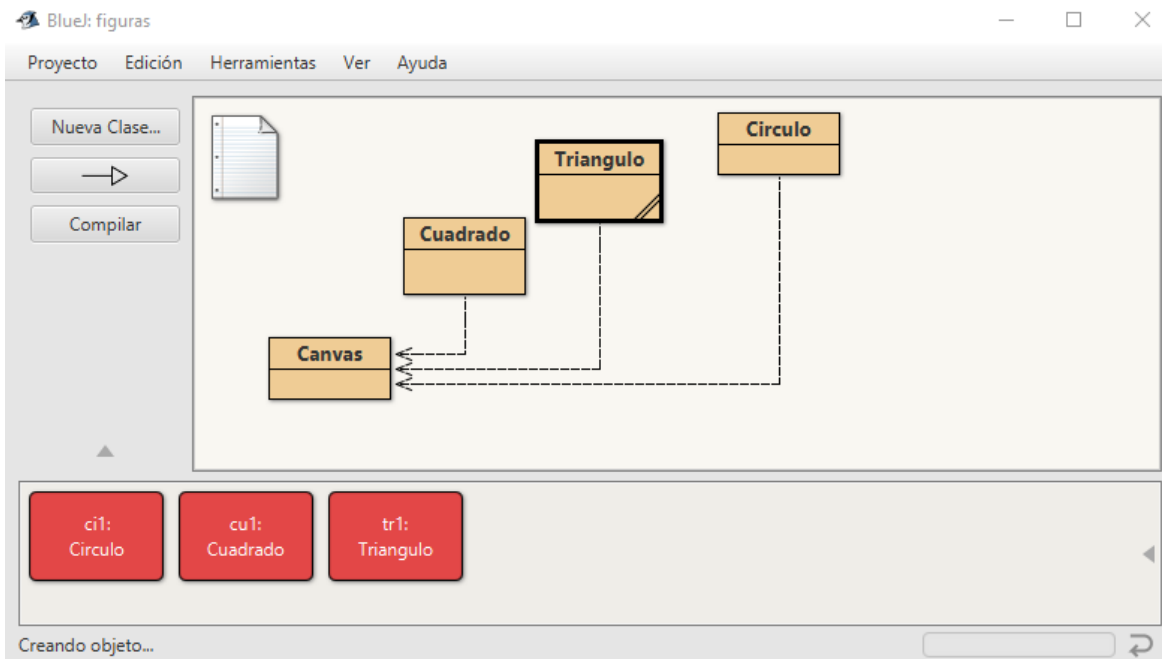
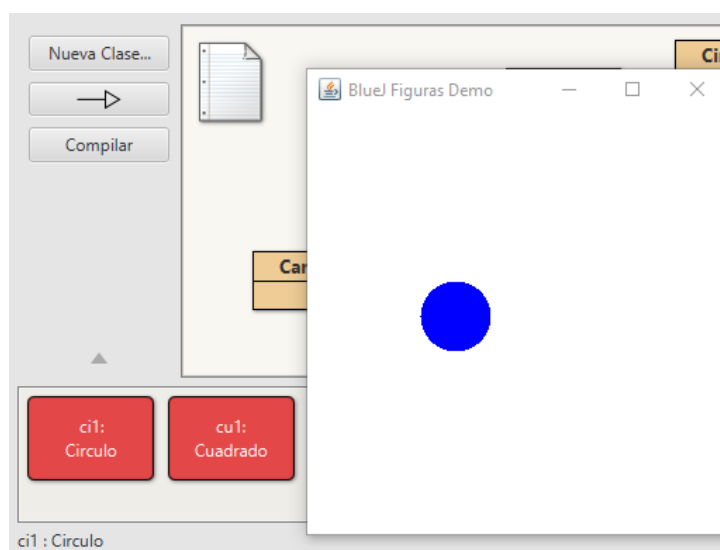


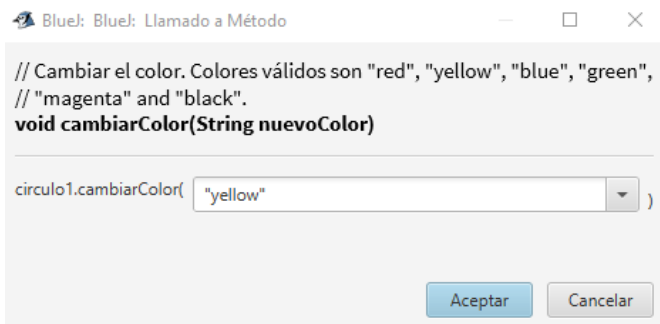
Ejer.2.1 Crea otro círculo. Crea un cuadrado. Crea un triángulo.



Ejer.2.2 Clic en el botón derecho del objeto circulo1 e invoca:

- hacerVisible()
- moverDerecha() varias veces
- moverAbajo() varias veces
- hacerInvisible()
- hacerVisible()

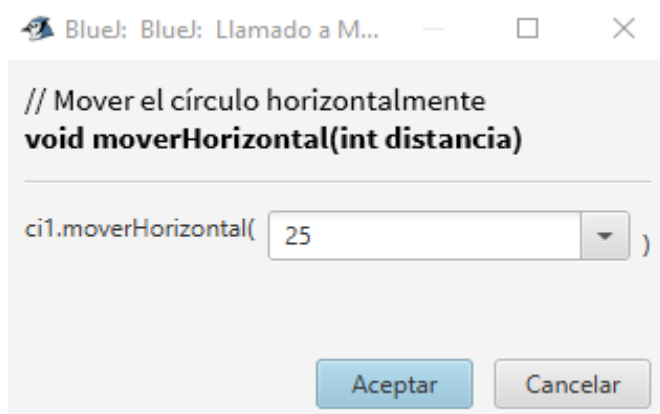
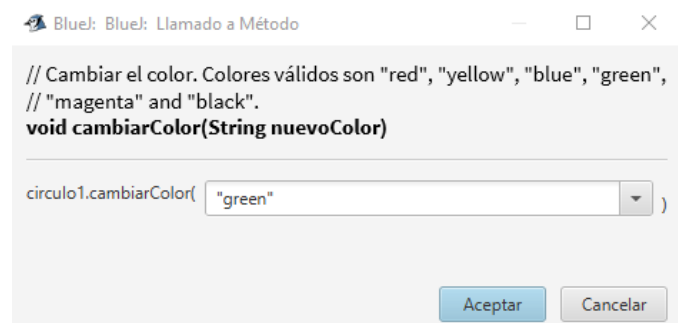
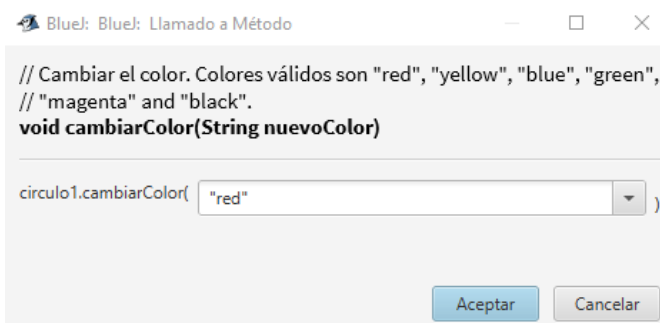




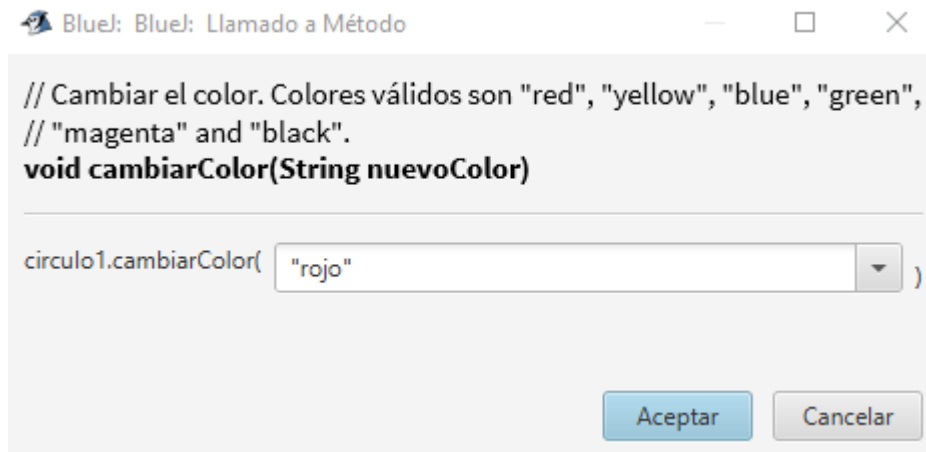
Ejer.2.3 Invoca al método **moverHorizontal()**. Este método requiere información adicional, la distancia:

- Invoca moverVertical().
- Invoca moverDespacioVertical().

Ejer.2.4 Llama al método **cambiarColor()** y cambia el color a “red”. Prueba con otros colores, “green”, “yellow”.



Prueba con un color desconocido ("rojo").

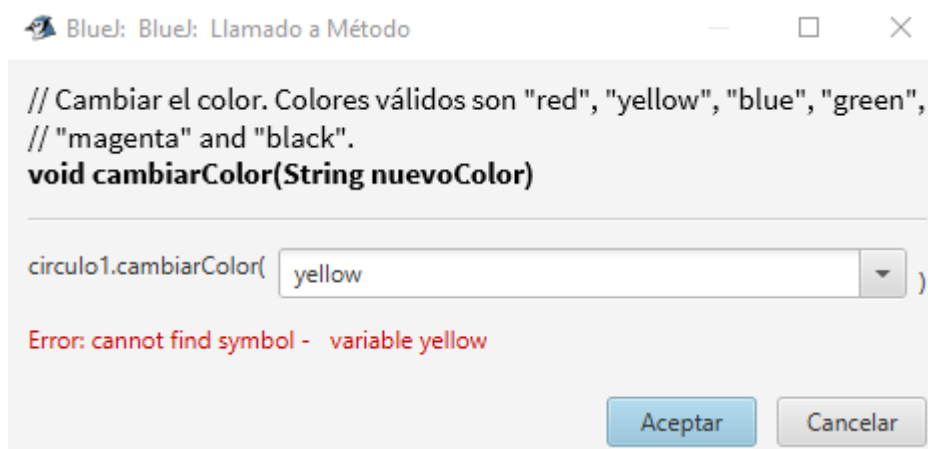


```
/**
 * Establecer el color de fondo del Canvas
 * @param nuevoColor el nuevo color para el fondo del canvas
 */
public void setFondoColor(String colorString)
{
    if(colorString.equals("red"))
        grafico.setColor(Color.red);
    else if(colorString.equals("black"))
        grafico.setColor(Color.black);
    else if(colorString.equals("blue"))
        grafico.setColor(Color.blue);
    else if(colorString.equals("yellow"))
        grafico.setColor(Color.yellow);
    else if(colorString.equals("green"))
        grafico.setColor(Color.green);
    else if(colorString.equals("magenta"))
        grafico.setColor(Color.magenta);
    else if(colorString.equals("white"))
        grafico.setColor(Color.white);
    else
        grafico.setColor(Color.black);
}
```

Invoca el mismo método sin especificar ningún parámetro. ¿Qué ocurre?

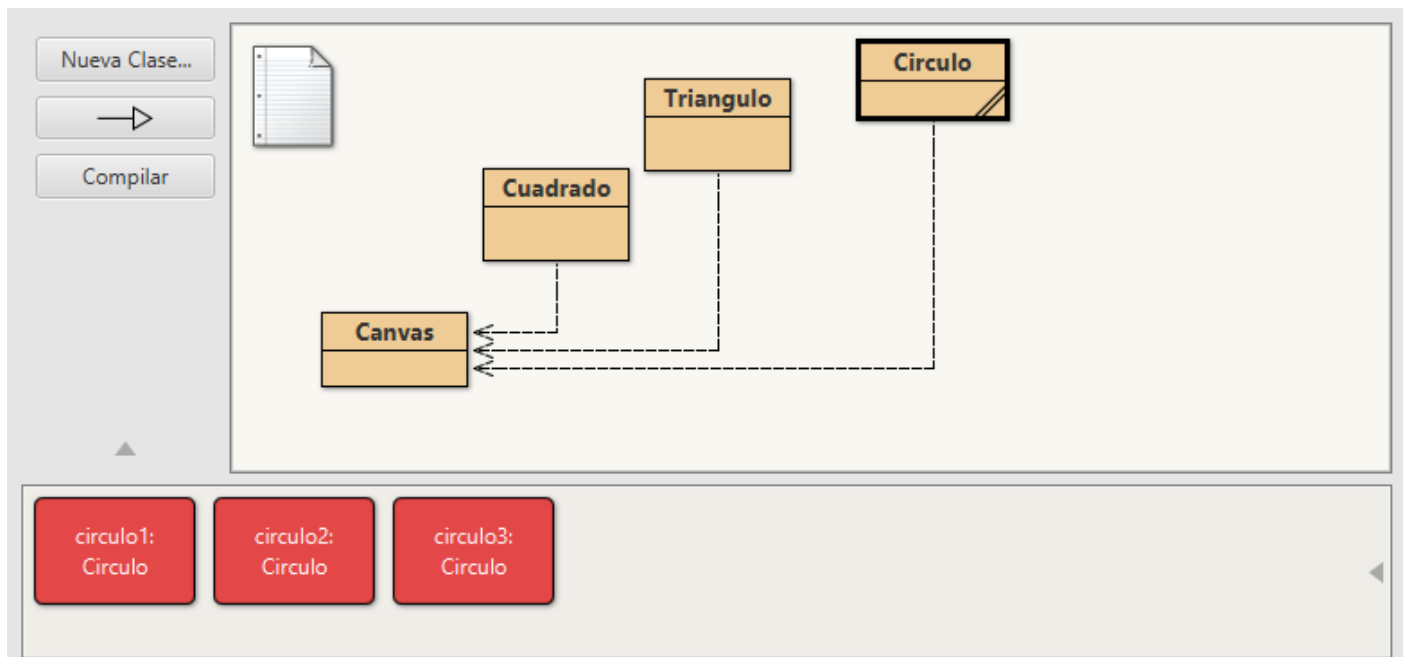


Prueba ahora a llamar al método, pero especificando el color sin "". ¿Qué obtienes?

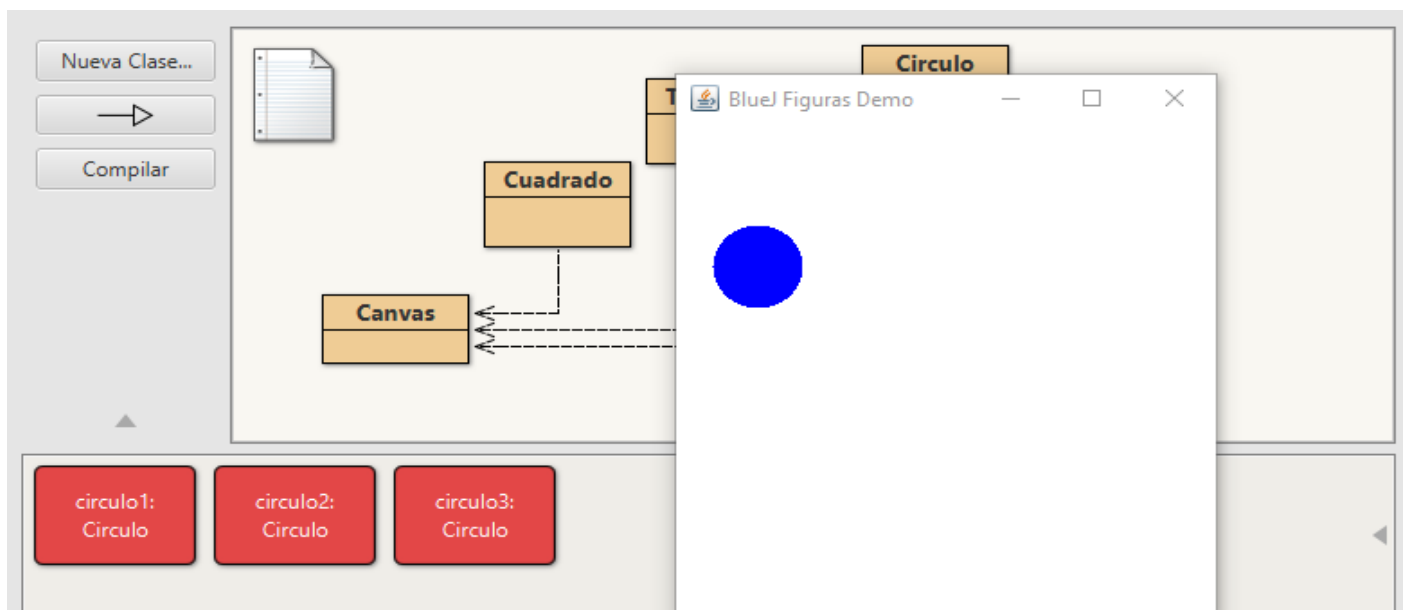


Ejer.2.5

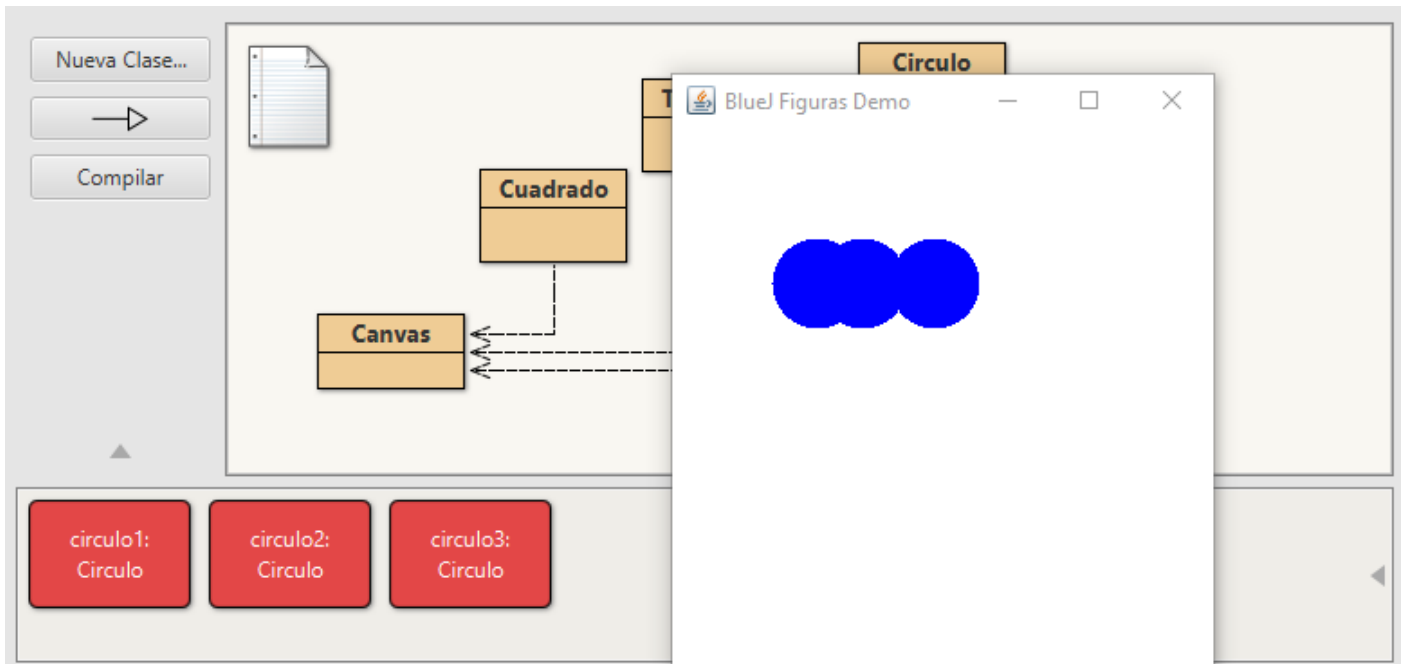
Crea varios círculos



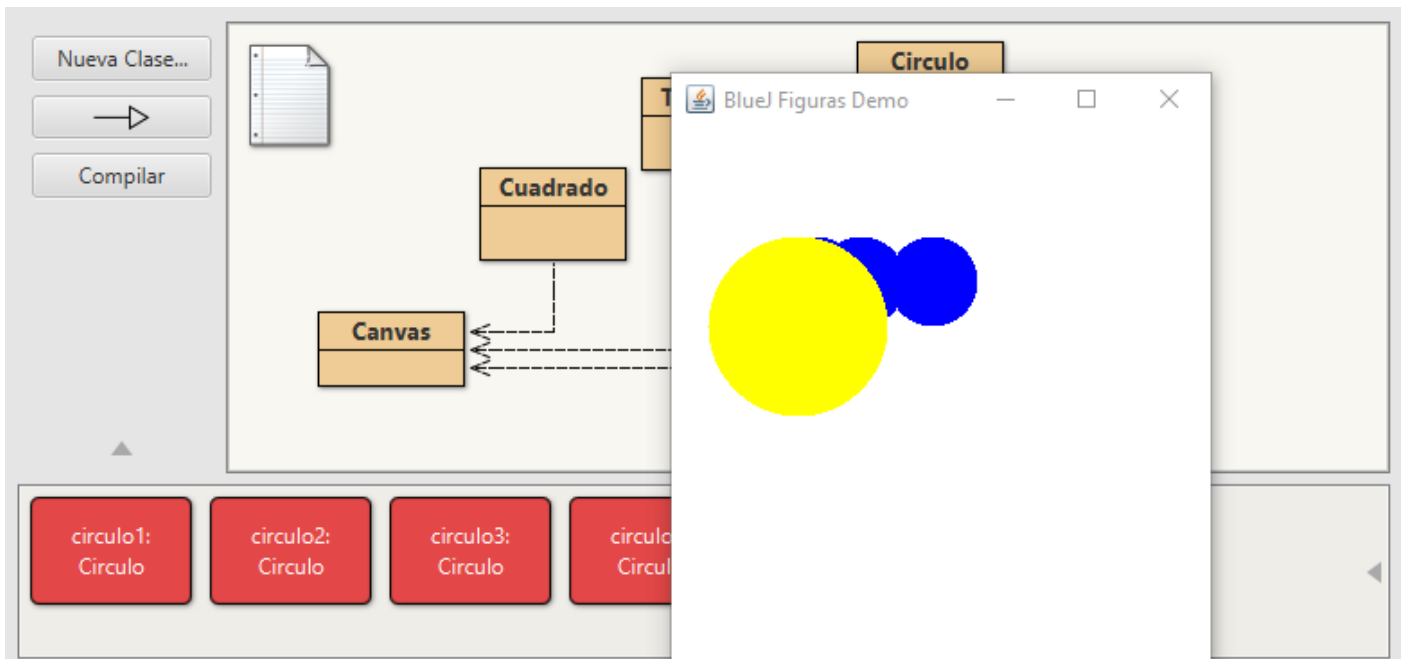
Hazlos visibles



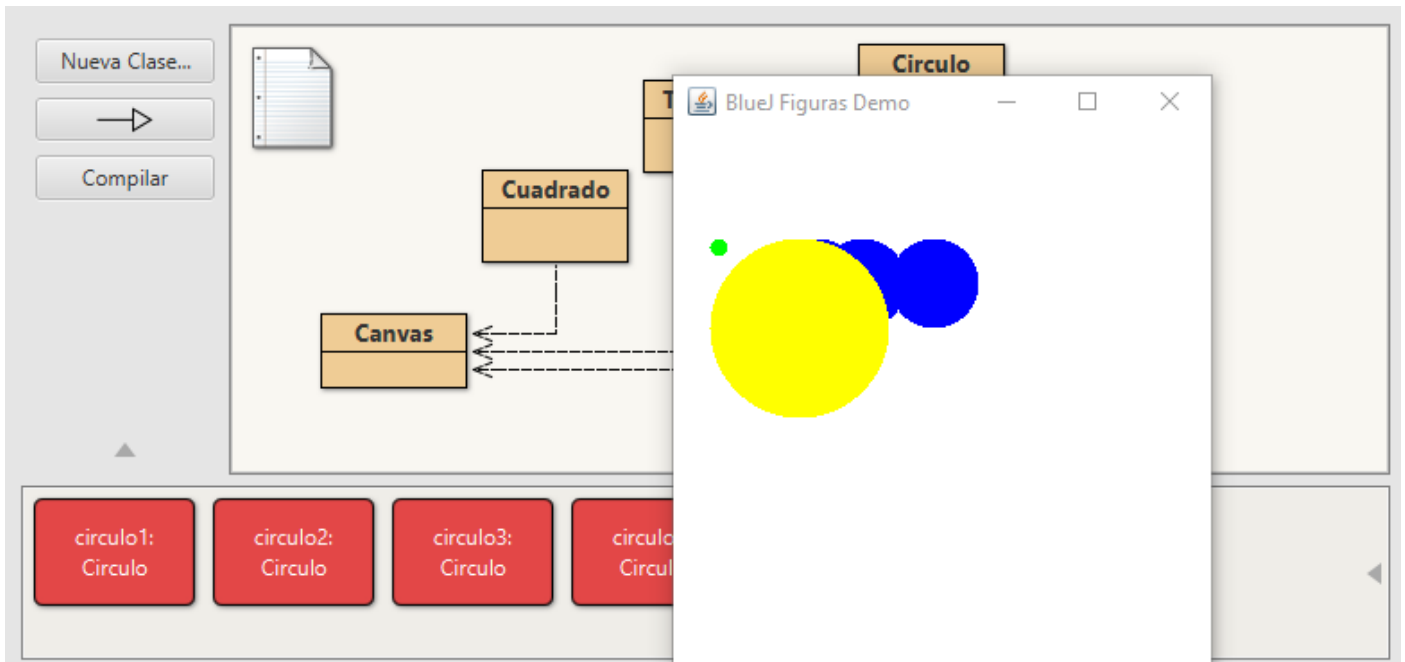
Muévelos alrededor de la pantalla



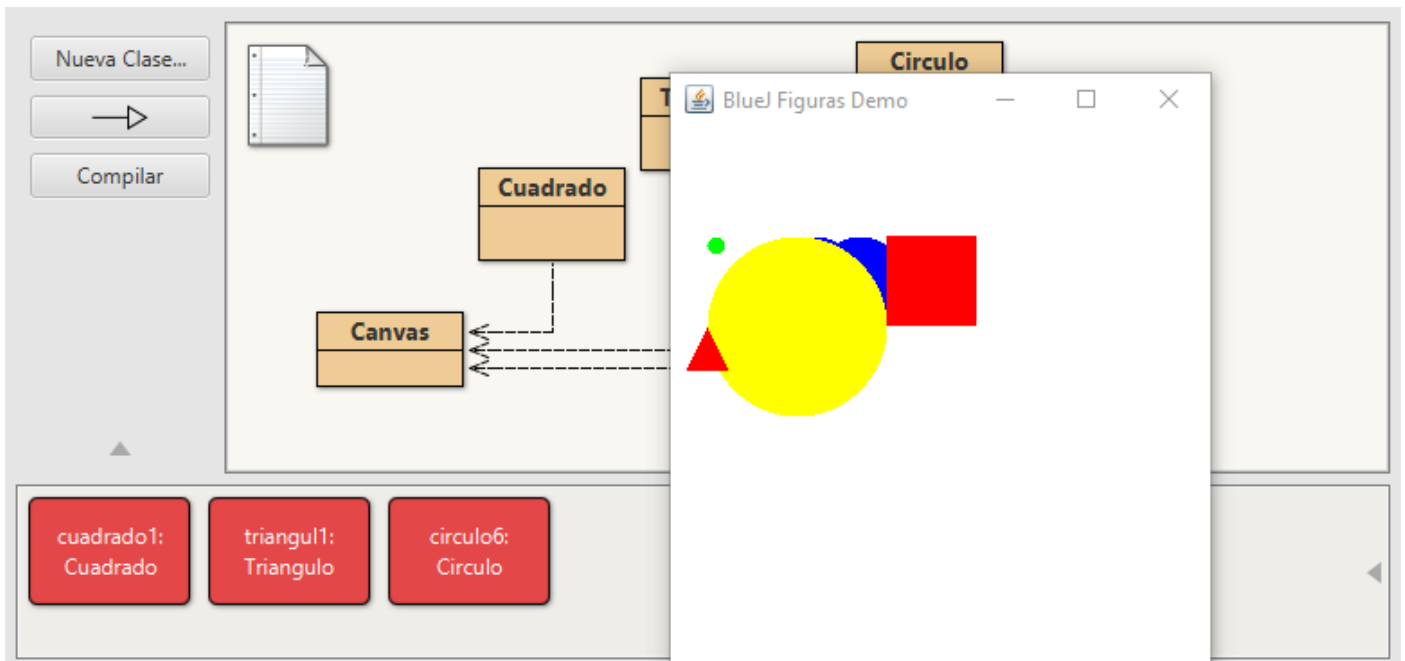
Haz un círculo más grande y amarillo



Ahora haz otro más pequeño y verde

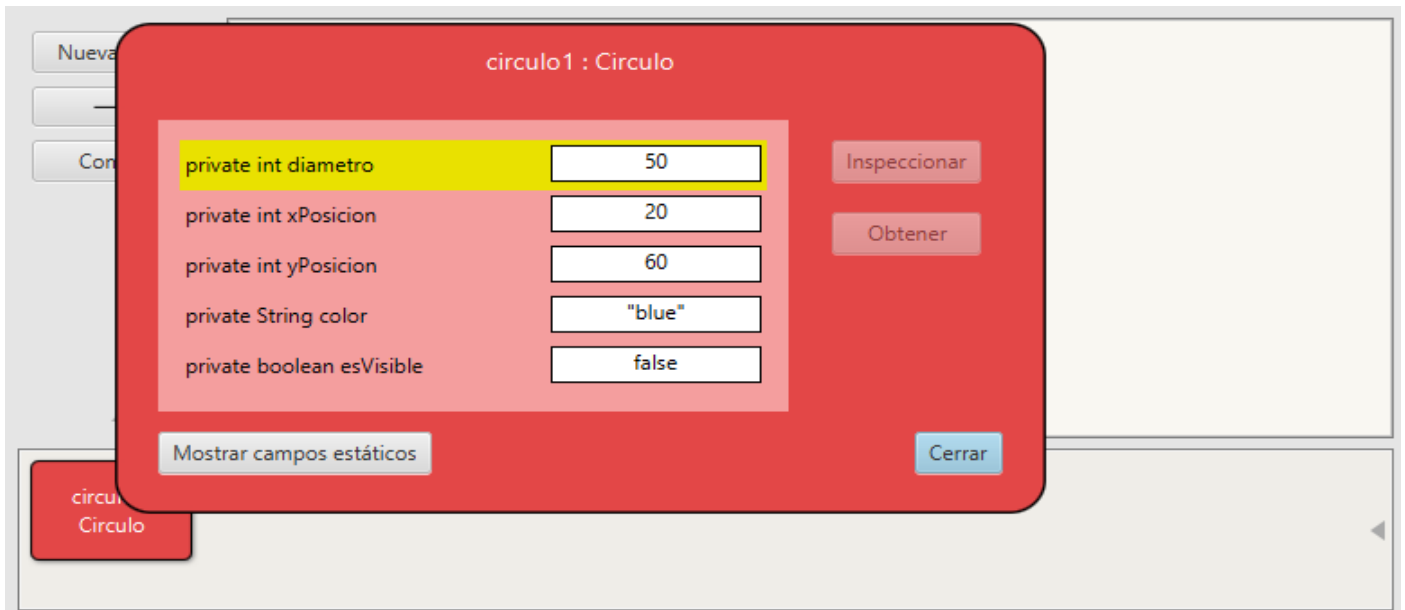


Prueba con otras figuras. Cambia sus posiciones, tamaño y colores

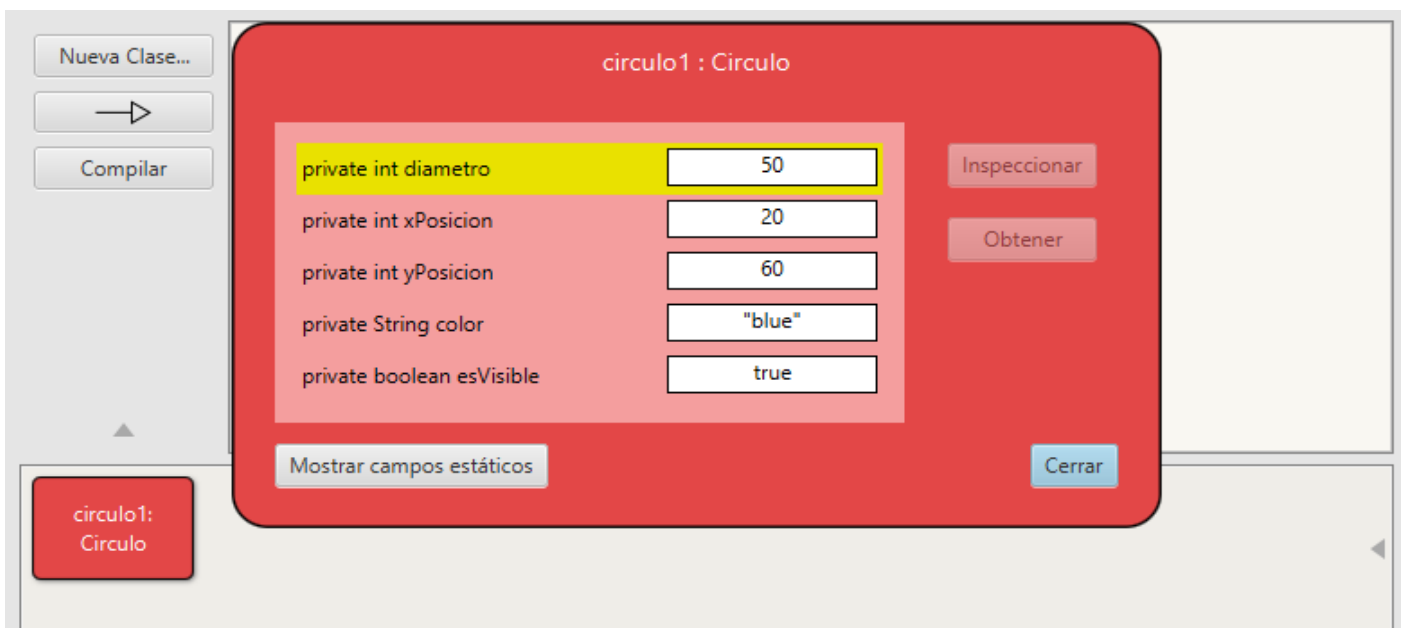


Ejer.2.6

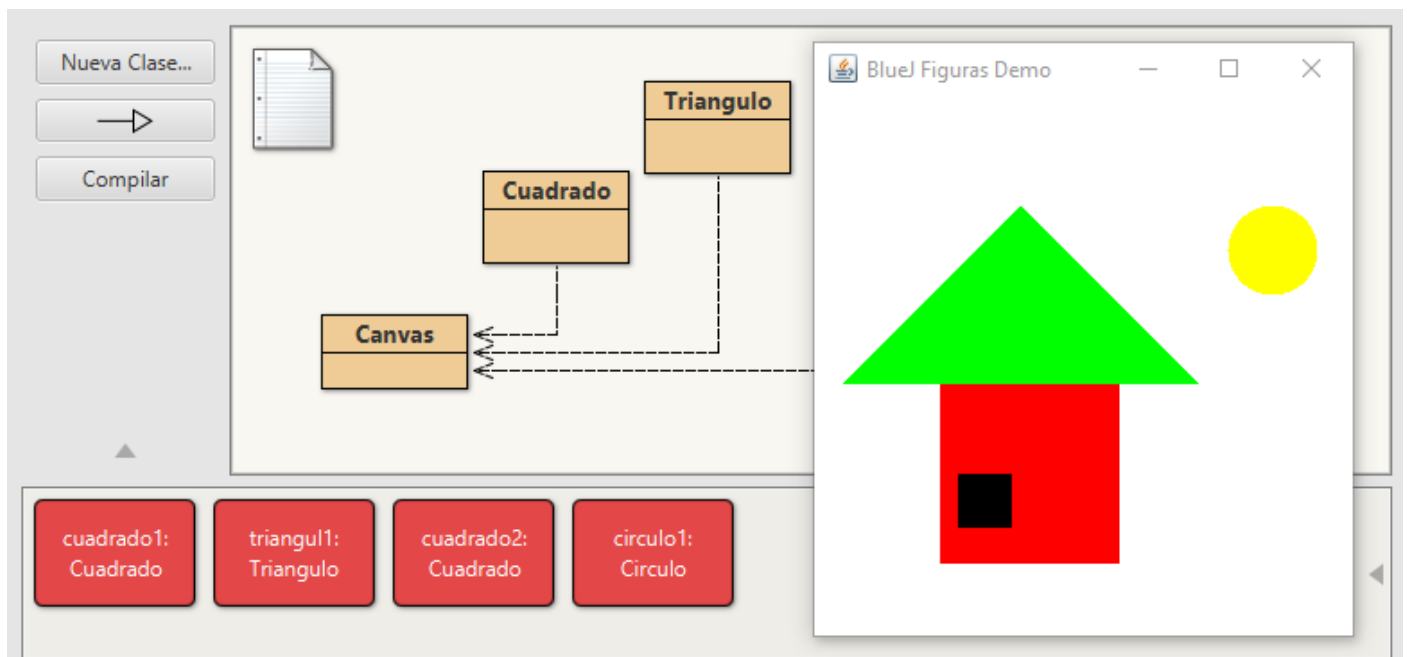
Crea un círculo e inspecciona su estado



Cambia el estado del círculo con algún método mientras el inspector de objetos está abierto. Observa cómo han cambiado sus atributos



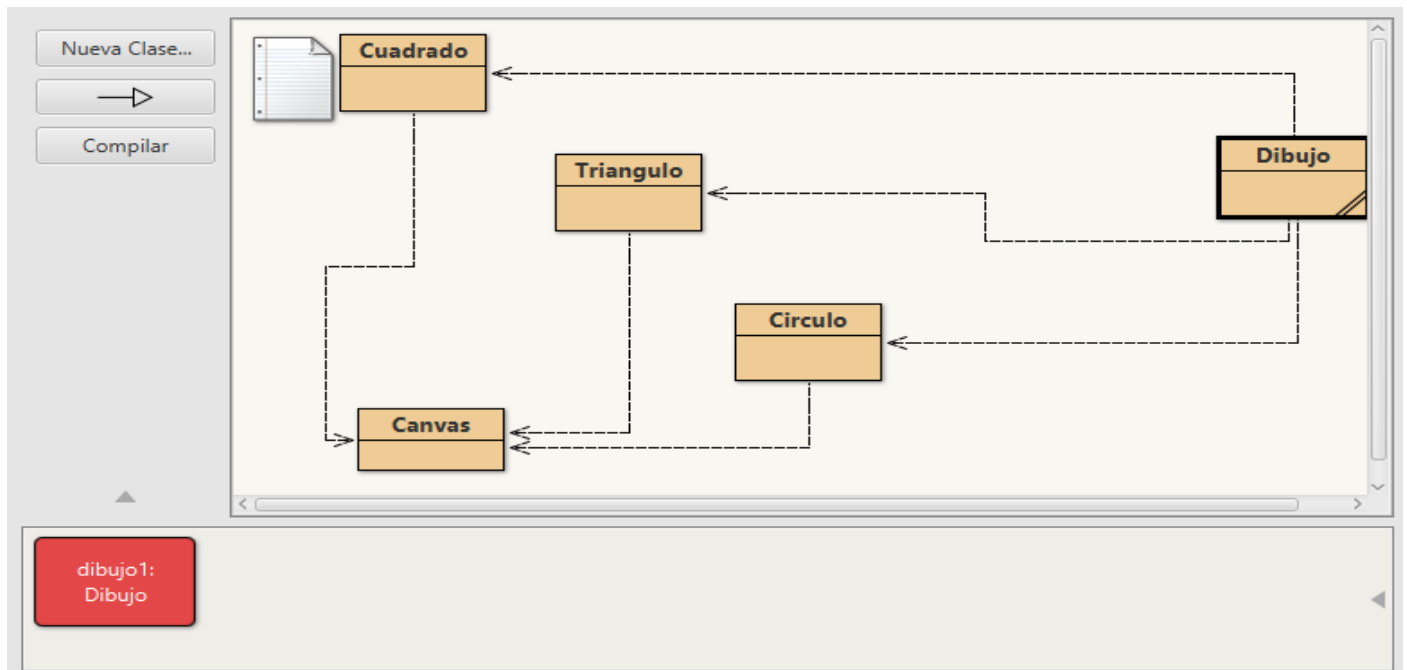
Ejer.2.7 A partir del proyecto Figuras crea una imagen similar a la que se muestra en la figura siguiente. Anota los pasos que sigues para conseguirlo. Pistas – Necesitarás un círculo amarillo, 2 cuadrados (uno rojo y uno negro) y un triángulo verde.



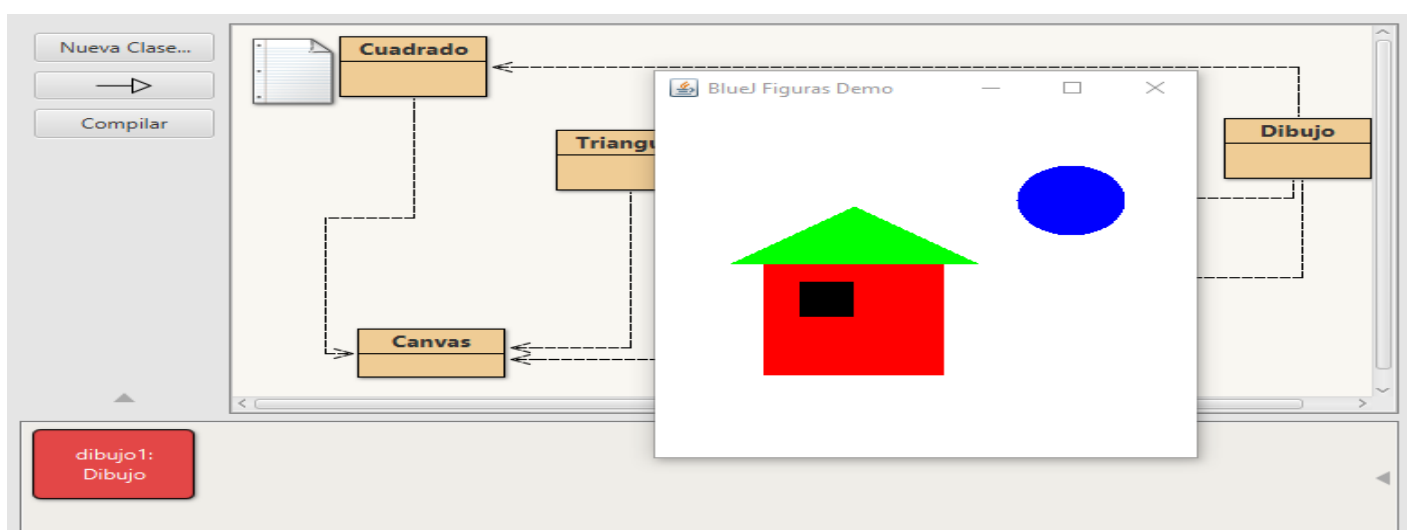
Ejer.2.8

Abre el proyecto Dibujo

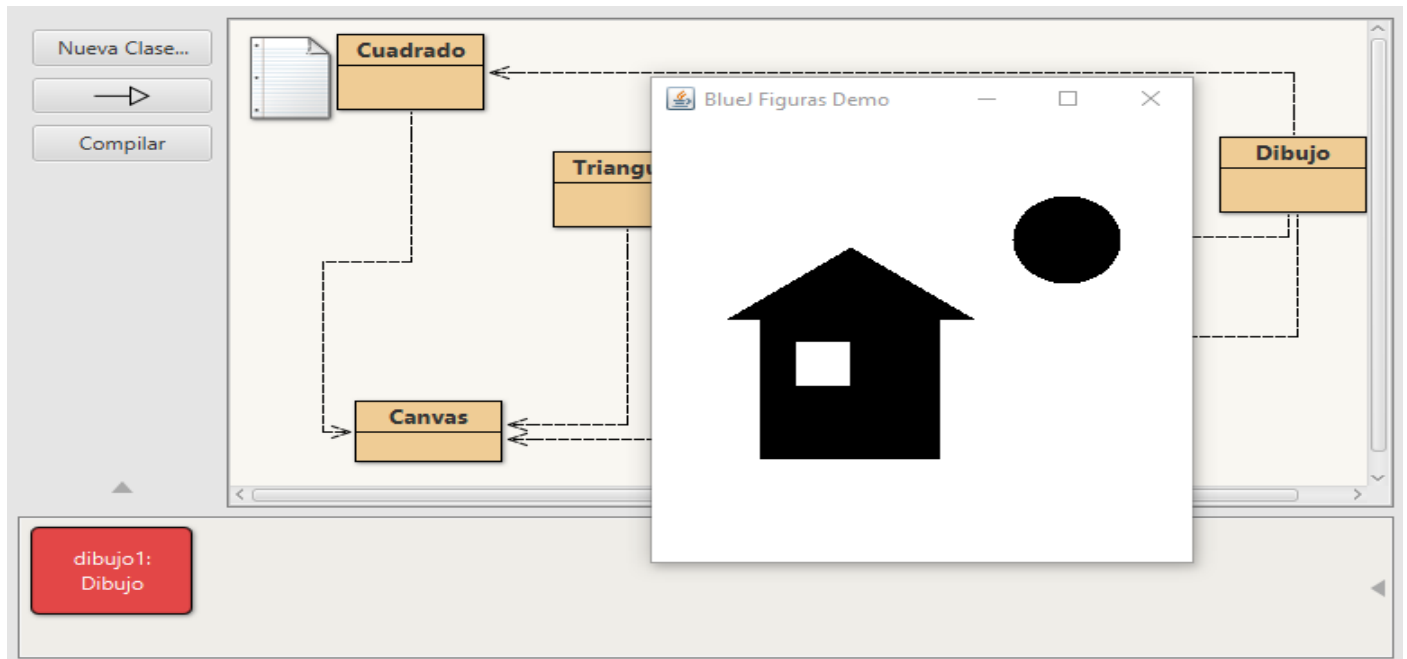
Crea una instancia de la clase Dibujo



Invoca al método dibujar()



Llama a los métodos `setNegroBlanco()` y `setColor()`



¿Cómo crees que la clase `Dibujo` efectúa el dibujo?

Creando instancias de las demás clases [`cuadrado`, `triangulo`, `círculo`]

```
public void Dibujar()
{
    pared = new Cuadrado();
    pared.moverVertical(80);
    pared.cambiarTamano(100);
    pared.hacerVisible();

    ventana = new Cuadrado();
    ventana.cambiarColor("black");
    ventana.moverHorizontal(20);
    ventana.moverVertical(100);
    ventana.hacerVisible();

    tejado = new Triangulo();
    tejado.cambiarTamano(50, 140);
    tejado.moverHorizontal(60);
    tejado.moverVertical(70);
    tejado.hacerVisible();

    sol = new Circulo();
    sol.cambiarColor("blue");
    sol.moverHorizontal(180);
    sol.moverVertical(-10);
    sol.cambiarTamano(60);
    sol.hacerVisible();
}
```

Ejer.2.10 En el código fuente de la clase Dibujo localiza la parte que hace el dibujo.

Cámbialo para que el sol sea azul y no amarillo.

```
public void setColor()
{
    if (pared != null) // solo si está dibujado ya ....
    {
        pared.cambiarColor("red");
        ventana.cambiarColor("black");
        tejado.cambiarColor("green");
        sol.cambiarColor("blue");
    }
}
```

Añade un segundo sol al dibujo. tendrás que añadir un nuevo atributo a la clase: `private Circulo sol2;`

```
private Cuadrado pared;
private Cuadrado ventana;
private Triangulo tejado;
private Circulo sol;
private Circulo sol2;
```

Escribe después el código apropiado para crear el segundo sol.

```
sol2 = new Circulo();
sol2.cambiarColor("blue");
sol2.moverHorizontal(180);
sol2.moverVertical(-10);
sol2.cambiarTamano(60);
sol2.hacerVisible();
```