

PRÁCTICA 7_1

POO. CREACIÓN OBJETOS Y MÉTODOS (I)

Vas a realizar los siguientes ejercicios utilizando clases:

1. Vas a crear la clase RECTANGULO.

Los atributos que tiene son: base y altura, ambos de tipo entero.

Los métodos que contendrá son:

- ❖ Pintar, sirve para dibujar el rectángulo en la pantalla, utilizando el carácter *.
- ❖ PintarSigno, igual que el anterior pero pasándole como argumento el signo que queremos que se utilice para pintar el rectángulo. El carácter habremos pedido que se introduzca por teclado, antes de invocar al método.
- ❖ Invertir, invertimos la base por altura y viceversa y lo dibujamos en pantalla utilizando *.
- ❖ Métodos área, perímetro y diagonal.

Programar una clase controladora que:

- Instancie un objeto Rectángulo.
- Pida sus dimensiones por teclado y le asigne los valores a los atributos del objeto.
- Muestre un menú de opciones con las diferentes operaciones y pida la opción a realizar. Incluir la opción Terminar.
- El menú pedirá por pantalla la base y la altura del rectángulo antes de mostrar las opciones.

2. Un cuadrado realmente es un tipo especial de rectángulo. Crear un constructor que nos permita crear cuadrados, y añadir la opción de cuadrado en el menú.