

CASO PRÁCTICO 4

- **TÍTULO: Programación orientada a objetos con Java**

- **SITUACIÓN**

Tenemos que resolver los siguientes problemas para la empresa de programación para la que trabajamos.

- **INSTRUCCIONES**

Crea una clase Rectangulo con los atributos:

- ancho (tipo double)
- alto (tipo double)

Define un constructor que inicialice estos valores y valida que no sean negativos.

Crea métodos:

- calcularArea(): que devuelva el área del rectángulo.
- calcularPerimetro(): que devuelva el perímetro del rectángulo.

En el main(), crea varios objetos de tipo Rectangulo y muestra el área y el perímetro de cada uno.