

EJERCICIOS

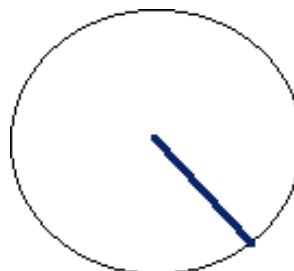
TEMA 4: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS. OBJETOS

Práctica Círculo

1. Modifica la clase Principal para que muestre por pantalla el área de un círculo de radio 10.



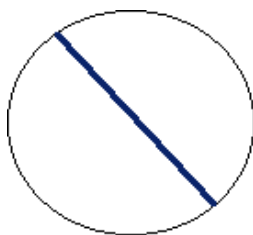
Area



Radio

2. Dada la clase Círculo, modifícala añadiendo un método llamado “diámetro” que calcula el diámetro en función del radio.

$$\text{Diámetro} = 2 * \text{radio}$$

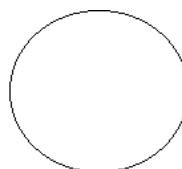


Diametro

3. Modifica la clase Principal para que muestre por pantalla el diámetro del círculo de radio 10.

- 4.- Dada la clase Círculo, modifícala añadiendo un método llamado “perímetro” que calcula el perímetro del círculo.

$$\text{Perímetro} = 2 * \text{radio} * \pi$$



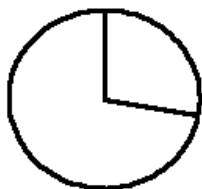
Perimetro

EJERCICIOS

TEMA 4: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS. OBJETOS

5. Modifica la clase Principal para que muestre por pantalla el perímetro del círculo de radio 10.
- 6.- Dada la clase Círculo, modifícala añadiendo un método llamado "areaSector" que calcula el área de un sector del círculo en función del radio y de un ángulo.

$$\text{Area Sector} = (\text{Angulo}/360) * \text{radio}^2 * \pi$$



Area Sector

7. Modifica la clase Principal para que muestre por pantalla el área de un sector de ángulo 90 del círculo de radio 10.
8. Modifica el programa Principal para que ahora muestre el "Diámetro", "Área", "Perímetro" y "Área Sector" de un Círculo de radio 20.

9. Crea una clase llamada **Cuadrado** con los siguiente método:

perímetro: Obtiene el perímetro del cuadrado en función del tamaño del lado.

$$\text{Perímetro} = 4 * \text{Lado}$$

area: Obtiene el area del cuadrado en función del tamaño del lado.

$$\text{Area} = \text{Lado} * \text{Lado}$$

lados: Obtiene el N° de lados del cuadrado.

$$\text{Lados} = 4$$

10. Modifica el programa Principal para que ahora muestre el "Área", "Perímetro" y "Lados" de un Cuadrado con lado 15.