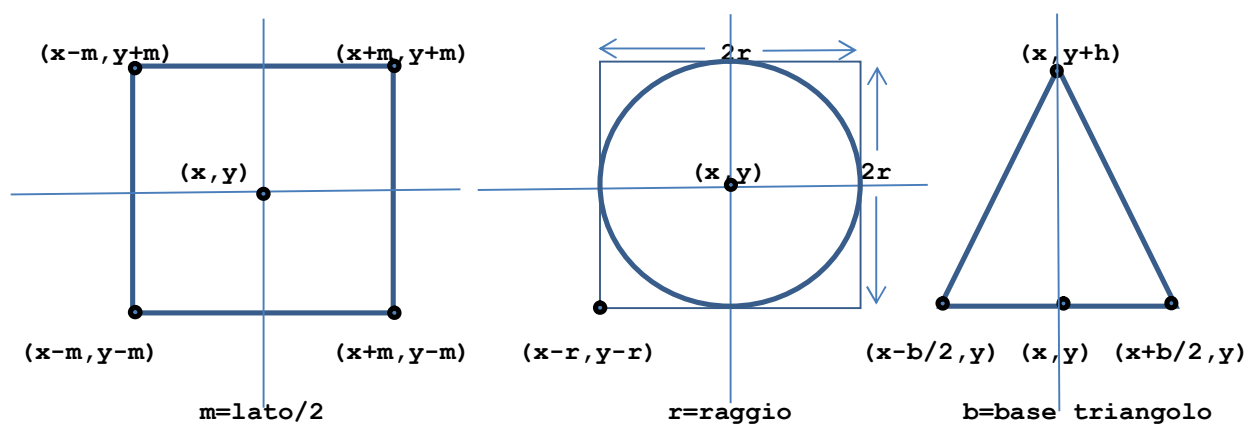


Esercitazione 03

Array di figure

Riprendete il disegno di quadrati e cerchi in un **Jframe** (in una finestra Java) visto nella Lezione 13. Ricopiate tutto il codice, quindi modificate le classi Quadrato e Cerchio aggiungendo attributi privati per le coordinate (interi) x , y del **centro** del quadrato e del centro del cerchio, e per un **colore** c (cercate informazioni sulla classe **Color** di Java). Aggiungete una classe Triangolo dei triangoli isosceli, descritti dalle coordinate x, y del **punto medio** della base, di base b , altezza h (tutti interi, h intero col segno), e colore c . Usate queste classi per costruire una finestra Java con disegnato un array contenente quadrati, cerchi, triangoli, di differente centro (x, y) , dimensione e colore c . I costruttori delle classi avranno quindi argomenti:

Quadrato $(x, y, lato, c)$, ***Cerchio*** (x, y, r, c) , ***Triangolo*** (x, y, b, h, c)



Nota. La classe **Color** si trova nella libreria **java.awt**, e viene caricata dagli stessi comandi (visti nella Lezione 13) che caricano la classe **Jframe** delle finestre grafiche:

```
import java.awt.*;    //Abstract Window Toolkit (finestre grafiche)
import javax.swing.*; //estensione di awt per interfacce grafiche
```

Un colore si definisce con **Color.nome** (avete a disposizione i nomi: **black**, **red**, **green**, **yellow**, **blue** ...) oppure con **new Color(r,g,b)**, dove r, g, b sono interi da 0 a 255 che esprimono le proporzioni di rosso, verde e blu nel colore. Se cercate un colore su Wikipedia, trovate i valori di r, g, b necessari per definirlo.