



### Prática 3 - Retângulo

A proposta dessa atividade prática é criar uma classe Retângulo com as seguintes características:

- Incluir um construtor ao qual se passam os dados da base e altura. Se tentar dar valor negativo a alguma das dimensões, corrigir o valor positivo utilizando `Math.abs(int a)`.
- Um construtor sem parâmetros que inicializa um novo retângulo com base 2 e altura 1.
- Um método `esquadria` que indica se o retângulo atual é um quadrado.
- Um método `área` que calcula a área do retângulo atual.
- Um método `perímetro` que calcula o perímetro do retângulo atual.
- Um método `gira` que roda o ângulo atual a 90 graus (intercambiada a base pela altura).