# SL07 Classe Poligono con uso di ZucLib

Creare nella propria area di lavoro Z: nelle cartella “SchedeLavoro” una sottocartella SL07 in cui depositare la soluzioni Java al problema di seguito descritto.

Creare la classe **Poligono** che utilizza la classe Tartaruga della libreria ZucLib con la seguente struttura:

attributi:

Tartaruga t

int numLati

double lungLato

metodi:

Poligono(int numeroLati, double lunghezza, Tartaruga tarta)

double perimetro()

void disegna()

Tartaruga getTartaruga()

Scrivere un programma di prova che disegni suddividendo la finestra grafica in quattro zone quattro poligoni come in figura:

Scrivere all’interno di ciascun poligono il corrispondente valore del perimetro.