Ejercicios UT3 - Clases - Segunda parte

 Escribe una clase llamada Rectángulo que posea dos atributos de tipo entero llamados largo y ancho.

La clase debe poseer los siguientes métodos:

- Un método constructor que no reciba ningún parámetro y que inicialice las dimensiones del rectángulo (largo y ancho) con dos enteros positivos por defecto.
- Otro método constructor que reciba el ancho y el largo como parámetros. Se debe chequear que ambos valores sean positivos antes de asignárselos a los atributos correspondientes. En caso contrario, se asignarán valores por defecto.
- Métodos get y set para la clase. Los métodos set deben chequear que las nuevas dimensiones efectivamente sean enteros positivos.
- Un método que calcule y retorne el área del rectángulo.
- Método que calcule y retorne el perímetro del rectángulo.
- Otro método que determine si el rectángulo es horizontal o vertical. Decimos que el rectángulo es horizontal si el valor del largo es mayor que el del ancho.
 En caso contrario, decimos que el rectángulo es vertical.
- Un método que despliegue en pantalla los valores de las dimensiones (largo y ancho) del rectángulo.
- Otro método que dibuje en pantalla el rectángulo mediante asteriscos, utilizando tantas columnas como valor tenga el largo y tantas filas como valor tenga el ancho. Por ejemplo, si el ancho valiera 3 y el largo valiera 12, se debería desplegar así:

**	**	**	**	**	**	•
**	**	**	**	**	**	r
**	**	**	**	**	**	·