

Program.cs > program > Main

```
1 using L10_Manuel_Arita_1142824;
2
3 0 references
4 public class program
5 {
6 0 references
7 static void Main(string[] args)
8 {
9     string movimiento;
10
11     Personaje personaje= new Personaje(0,0);
12
13
14     do
15     {
16
17         Console.WriteLine("a. Sube");
18         Console.WriteLine("b. Baja");
19         Console.WriteLine("c. Izquierda");
20         Console.WriteLine("d. Derecha");
21         Console.WriteLine("e. Salir");
22
23         Console.WriteLine("Ingrese la opcion");
24         movimiento = Console.ReadLine();
25
26         switch (movimiento)
27         {
28             case "a":
29                 personaje.MoverHaciaArriba(LeerCantidad("arriba"));
30                 break;
31
32             case "b":
33
34                 personaje.MoverHaciaAbajo(LeerCantidad("abajo"));
35                 break;
36
37             case "c":
38                 personaje.MoverHaciaDerecha(LeerCantidad("izquierda"));
39                 break;
40
41             case "d":
42                 personaje.MoverHaciaIzquierda(LeerCantidad("derecha"));
43                 break;
44
45             case "e":
46                 Console.WriteLine($"Coordenadas finales del personaje: {personaje.GetX()}, {personaje.GetY()}");
47                 break;
48
49             default:
50                 Console.WriteLine("Opcion invalida");
51                 break;
52         }
53     } while (movimiento != "e");
54
55     static int LeerCantidad(string direccion)
56     {
57         Console.WriteLine($"Ingrese la cantidad a moverse hacia {direccion}");
58         int cantidad = int.Parse(Console.ReadLine());
59         return cantidad;
60     }
61 }
```

```
Program.cs 3 | areas.cs 6 X | personaje.cs
areas.cs > Areas > AreaRectangulo
1 namespace L10_Manuel_Arita_1142824;
2
3 0 references
4 public class Areas
5 {
6
7     0 references
8     public double AreaTriangulo(double b, double h)
9     {
10         Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura y la base del triangulo");
11         b = double.Parse(Console.ReadLine());
12         h = double.Parse(Console.ReadLine());
13
14         double areaT = (b * h) / 2;
15         return areaT;
16     }
17
18
19     0 references
20     public double AreaCuadrado(double l)
21     {
22
23         Console.WriteLine("Ingrese el valor de un lado del cuadrado");
24         l = double.Parse(Console.ReadLine());
25
26         double areaCuadr = l * l;
27         return areaCuadr;
28     }
29 }
```

```
Program.cs 3 | areas.cs 6 X | personaje.cs
areas.cs > Areas > AreaRectangulo
3 public class Areas
4 {
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19     0 references
20     public double AreaCuadrado(double l)
21     {
22
23         Console.WriteLine("Ingrese el valor de un lado del cuadrado");
24         l = double.Parse(Console.ReadLine());
25
26         double areaCuadr = l * l;
27         return areaCuadr;
28     }
29
30     0 references
31     public double AreaRectangulo(double baser, double alturar)
32     {
33
34         Console.WriteLine("Ingrese el valor de la altura y la base del rectangulo");
35         baser = double.Parse(Console.ReadLine());
36         alturar = double.Parse(Console.ReadLine());
37
38         double areaRec = baser * alturar;
39         return areaRec;
40     }
41
42     0 references
43     public double AreaCirculo(double r)
44     {
45
46         Console.WriteLine("Ingrese el valor del radio del circulo");
47         r = double.Parse(Console.ReadLine());
48
49         double areaCirc = Math.PI * (r * r);
50         return areaCirc;
51     }
52 }
53 }
```

```
Program.cs 3  areas.cs 6  personaje.cs X
personaje.cs > Personaje
1  namespace L10_Manuel_Arita_1142824;
2
3  3 references
public class Personaje
4  {
5
6
7      4 references
      int x = 0;
8      4 references
      int y = 0;
9
10     1 reference
    public int GetX()
11     {
12         return x;
13     }
14     1 reference
    public int GetY()
15     {
16         return y;
17     }
18
19
20     1 reference
    public Personaje(int x, int y)
21     {
22         this.x = x;    //this para indicar que estamos usando la variable que declaramos antes para las variables del parametro.
23         this.y = y;
24     }
25
26     1 reference
    public void MoverHaciaArriba(int cantidad)
27     {
28         y += cantidad;
29     }
30     1 reference
    public void MoverHaciaAbajo(int cantidad)
31     {
32         y -= cantidad;
33     }
```

```
Program.cs 3  areas.cs 6  personaje.cs X
personaje.cs > Personaje
3  public class Personaje
20  public Personaje(int x, int y)
23      this.y = y;
24  }
25
26  1 reference
    public void MoverHaciaArriba(int cantidad)
27  {
28      y += cantidad;
29  }
30  1 reference
    public void MoverHaciaAbajo(int cantidad)
31  {
32      y -= cantidad;
33  }
34  1 reference
    public void MoverHaciaDerecha(int cantidad)
35  {
36      x += cantidad;
37  }
38  1 reference
    public void MoverHaciaIzquierda(int cantidad)
39  {
40      x -= cantidad;
41  }
42
43  }
```