

PRÁCTICA 1

//Mª José Medina Hernández 2ºA GITT

```
public class Cuadrado
{
    //Atributos

    int ejex; //Posición en píxeles del ejex
    int ejey; //Posición en píxeles del ejey
    int lado; //Longitud del lado en píxeles

    public void setLado(int i)
    { lado = i;

        }
    public void setX(int x){
        ejex = x;
    }
    public void setY(int y){
        ejey = y;
    }

    public int getLado()
    {
        return lado;
    }

    public int getX()
    {
        return ejex;
    }

    public int getY()
    {
        return ejey;
    }
}
```

//Mª José Medina Hernández 2ºA GITT

```
public class AppCuadrado01
{
    public static void main(String args[])
    {

        Cuadrado cuadrado1 = new Cuadrado(); //Creamos un nuevo
        objeto a través del constructor por defecto
        Cuadrado cuadrado2 = new Cuadrado();
        Cuadrado cuadrado3 = new Cuadrado();
        Dibujo dibujo1 = new Dibujo();
        Util util1 = new Util();

        cuadrado1.setLado(4);
        cuadrado1.setX(4);
        cuadrado1.setY(4);
        dibujo1.pintar(cuadrado1);

        util1.wait(1);

        cuadrado2.setLado(9);
        cuadrado2.setX(9);
        cuadrado2.setY(9);
        dibujo1.pintar(cuadrado2);

        util1.wait(1);

        cuadrado3.setLado(45);
        cuadrado3.setX(45);
        cuadrado3.setY(45);
        dibujo1.pintar(cuadrado3);

    }
}
```

//Mª José Medina Hernández 2ºA GITT

```
public class AppCuadrado02
{
    public static void main(String args[])
    {

        Cuadrado cuadrado1 = new Cuadrado(); //Creamos un nuevo objeto a
        través del constructor por defecto
        Dibujo dibujo1 = new Dibujo();
        Util util1 = new Util();

        cuadrado1.setLado(4);
        cuadrado1.setX(4);
        cuadrado1.setY(4);
        dibujo1.pintar(cuadrado1);

        util1.wait(1);
        cuadrado1.setX(3);
        dibujo1.pintar(cuadrado1);

        util1.wait(1);
        cuadrado1.setY(7);
        dibujo1.pintar(cuadrado1);

        util1.wait(1);
        cuadrado1.setLado(45);
        dibujo1.pintar(cuadrado1);

    }
}
```