

Sesión 5: Clases y Objetos I

Introducción a la Programación

Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Mejorando la clase Círculo

Tarea 1

Amplia la clase Círculo de los ejercicios del Tema 3 añadiendo dos nuevos atributos para almacenar las coordenadas x e y que indican la posición del centro del círculo en un plano. Implementa los métodos `set()` y `get()` correspondientes.

Tarea 2

Añade un nuevo método que calcule el perímetro del círculo, es decir, la longitud de la circunferencia que lo delimita.

Tarea 3

Construye ahora la clase `TestCírculo` que únicamente tenga el método `main()`, donde se creará un objeto de clase Círculo, se modificarán sus campos y se mostrará por consola el valor de su perímetro, área, etc. . .



Tarea 4

Clase Punto: Implementa una clase para manejar puntos en un espacio 2D, es decir, los objetos vendrán descritos por las coordenadas X e Y. Define dichos atributos (valores reales), así como los métodos `set()` y `get()` correspondientes.

Tarea 5

Construye ahora la clase `TestPunto` que únicamente tenga el método `main()`, donde se creará un objeto de clase `Punto`, se modificarán sus atributos usando los métodos `set()` y se mostrarán por consola sus valores empleado los métodos `get()`.