

Sesión 7: Clases y Objetos III

Introducción a la Programación
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Rectángulo

Tarea 1

Implementa la clase Rectángulo con cuatro atributos enteros (`x`, `y`, `base` y `altura`) y los métodos `set()` y `get()` correspondientes.

Tarea 2

Añade nuevos métodos que calculen el área y el perímetro del rectángulo. Construye ahora la clase `TestRectángulo` que únicamente tenga el método `main()`, para probar que la clase `Rectángulo` está correctamente implementada.



Triángulo Isósceles

Tarea 3

Implementa la clase `Isósceles` para representar triángulos isósceles, con dos atributos enteros (`base` y `altura`) y los métodos `set()` y `get()` correspondientes.

Tarea 4

Añade nuevos métodos que calculen el área y el perímetro del triángulo isósceles. Construye ahora la clase `TestIsósceles` que únicamente tenga el método `main()`, para probar que la clase `Isósceles` está correctamente implementada.

Nota: la longitud de cada uno de los lados iguales se calcula como

$$l = \sqrt{\left(\frac{b}{2}\right)^2 + h^2}$$

siendo b la base y h la altura