**EJERCICIO PRÁCTICO GUIA 28 MILER VARGAS MOLA 87223**

Supongamos que programamos una Clase de objetos llamada *Rectangulo*, la cual permitirá construir objetos que representen a rectángulos.

1. ¿Cómo declararía y construiría un objeto llamado *suelo* del tipo *Rectangulo*?

*Rectangulo suelo = new Rectangulo();*

1. Supongamos que las propiedades de los objetos de la clase *Rectangulo* sean las siguientes:
   1. Base (double)
   2. Altura (double)

¿Qué métodos de tipo *set* programaría para cambiar las propiedades de los objetos del tipo *Rectangulo*?

//suelo.setBase(Base); /modifica el valor de Base

public void setBase(double Base){

this.Base = Base;

}

//suelo.setAltura(Altura); modifica el valor de Altura

public void setAltura(double Altura){

this.Altura = Altura;

}

1. Como ejemplo de los métodos anteriores, suponga que quiere asignar al objeto *suelo* una base de 30 y una altura de 50. ¿Qué código usaría?

suelo.setBase(30);

suelo.setAltura(50);

1. Teniendo en cuenta que nos puede interesar conocer el área de un objeto *Rectangulo* y su perímetro, y teniendo en cuenta que los objetos *Rectangulo* tienen dos propiedades (Base y Altura), ¿qué cuatro métodos *get* serían interesantes de programar para los objetos del tipo *Rectangulo*?

public void getAltura(){

return this.Altura;

}

public void getBase(){

return this.Base;

}

1. Teniendo en cuenta los métodos del punto 4. Supongamos que quiero almacenar en una variable double llamada *area* el área del objeto *suelo*. ¿Qué código usaría? Y si quiero almacenar el perímetro del objeto *suelo* en una variable llamada *peri*?**EJERCICIO PRÁCTICO**

double area = suelo.getBase() \* suelo.getAltura();