

Laboratorio 8

Task 1:

Implemente en **Kotlin** un programa que permita dibujar figuras geométricas en la línea de comandos. Las figuras que podrá dibujar son cuadrados, rectángulos y triángulos.

Reglas:

- Cuando se solicite dibujar un cuadrado, se solicitará la longitud de uno de sus lados
- Cuando se solicite dibujar un rectángulo se solicitará la longitud de sus lados horizontales, y la longitud de sus lados verticales.
- Cuando se solicite dibujar un triángulo se solicitará únicamente su altura.

Ejemplo:

Menu principal

1. Dibujar una figura
2. Salir

>> 1

Menu

1. Dibujar un cuadrado
2. Dibujar un rectangulo
3. Dibujar un triangulo
4. Salir al menu principal

>> 3

Dibujando un triangulo:

- Ingrese la altura:

>> 5

```

    *
  * *
* * *
* * * *
* * * * *
```

Menu

1. Dibujar un cuadrado
2. Dibujar un rectangulo
3. Dibujar un triangulo
4. Salir al menu principal

>> 2

Dibujando un rectangulo:

- Ingrese la altura:

>> 3

- Ingrese el ancho:

>> 5

```
* * * * *
* * * * *
* * * * *
```

Debe utilizar programación orientada a objetos para definir las clases Cuadrado, Rectangulo y Triangulo, como mínimo. Además tiene que definir las interfaces Dibujable y Describable, ya que las tres figuras anteriores pueden ser dibujadas y descritas. Utilice los métodos y atributos abstractos de ambas interfaces que usted considere más adecuados.

Aclaraciones:

- Si no utiliza interfaces no se calificará.
- En este laboratorio está permitido solicitar datos desde el interior de un método, pero no está permitido hacer los prints del dibujo.

Rúbrica:

- Código:
 - ¿Su laboratorio corre? 10%
 - Correcta definición de interfaces 30%
 - Correcta implementación de interfases y su uso 40%
 - Estilo y orden de código:
 - Comentarios atinados: 5%
 - Elección de nombres de variables y métodos: 5%