

COMP3600 – Gráficas por Computadoras

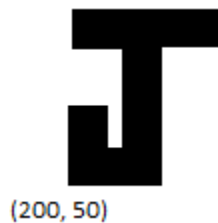
Asignación – Polígonos

Instrucciones

Diseñe una aplicación en Java que dibuje las tres letras de sus iniciales. Las letras se generarán utilizando polígonos (no rectángulos, elipses, líneas u otros). Cada una de las tres letras tiene ser una instancia de una clase distinta. Por ejemplo, si mis iniciales son JNF, crearé las clases Jota, Ene y Efe. La clase tiene que proveer para que cada uno de los objetos sea relocalizable. El punto de referencia de cada objeto se encontrará en su esquina inferior izquierda. Así que si, por ejemplo, creo un objeto Jota y luego lo dibujo en la pantalla utilizando las siguientes instrucciones

```
Jota jota1 = new Jota(200, 50);  
jota1.draw();
```

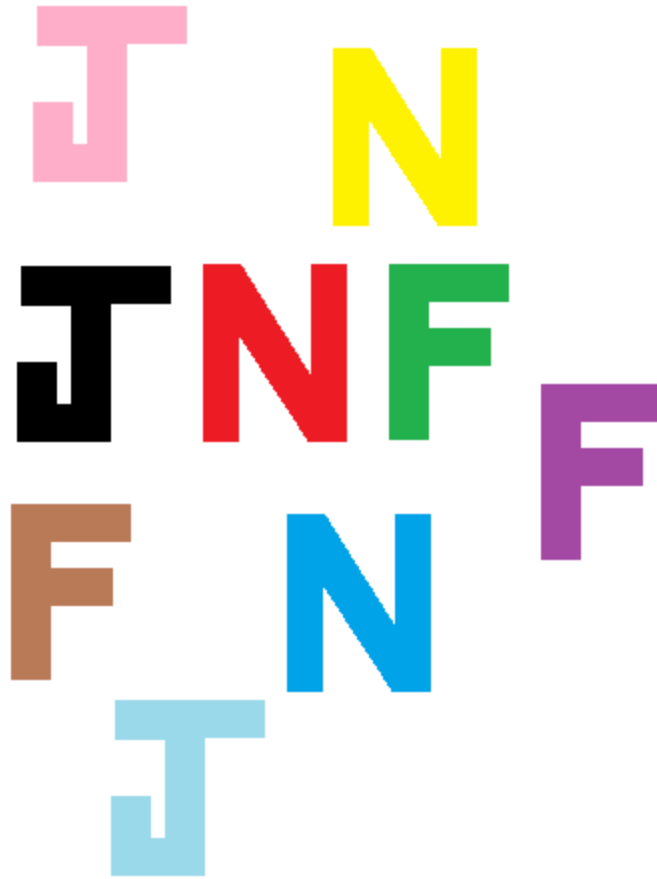
La letra jota se dibujará en la pantalla y su esquina inferior derecha quedará en las coordenadas (200, 50). Un ejemplo se muestra a continuación.



Se crearán varias instancias de las letras (al menos tres de cada una) que se mostrarán en un JFrame. Tiene que asegurarse de que tres de esas instancias representen en el orden correcto y bien alineadas las sus tres iniciales. Un ejemplo se muestra a continuación.



Un ejemplo que muestra cómo podrían lucir las 9 letras en el JFrame se muestra a continuación.



Note que puede colocar las letras en las posiciones en que desee y pintarlas con los colores que desee pero en algún lugar tienen que aparecer en el orden correcto y bien alineadas las iniciales de su nombre.

Entregables

Entregará su programa en un archivo comprimido que contendrá al archivo del programa (si sólo entrega un .java) o al folder del proyecto (si lo crea con Eclipse). El nombre del archivo comprimido y el de la clase pública de su programa será *SuNombrePoligonos*. Por ejemplo, *JoseNavarroPoligonos*. Utilice sólo su primer nombre y su primer apellido. No utilice acentos ni espacios en blanco. El trabajo es individual, seguir las instrucciones y entregar de forma correcta el trabajo es parte de la evaluación.