Capitulo 9 Cómo escribir clases

Practica de autoevaluación

9.1 Extienda el objeto globo de manea que tenga una variable que describa el color del globo

private Color colores;

9.2 Escriba un método que mueva un globo hacia arriba cierta cantidad de espacio que se proporcionara como el parámetro. Asigne a este método el nombre moverArriba.

public void moverArriba(int py) {

txtexto.setText(Integer.toString(getY()));

y = y - py;

}

9.3 Escriba un método que permita cambiar el color de un globo.

public void cambioColor(Color color) {

colores = color;

}

9.4 Reescriba el método mostrar de manera que muestre un globo coloreado.

public void mostrar(Graphics papel) {

papel.setColor(Color.black);

papel.setColor(colores);

papel.drawOval(x, y, d, d);

papel.fillOval(x, y, d, d);

9.5 Escriba n método para permitir que el usuario solo tenga acceso get a la coordenada ***y*** de un globo.

public int getY() {

return y;

}

9.6 Escriba un método constructor para crear un nuevo globo, especificando solo el diámetro.

public Globo(int diametro){

x = x;

y = y;

d = diametro;

}

9.7 Sugiera una lista de operaciones que se puedan realizar con un objeto de la clase globo y mencione algunos ejemplos.

Obtener la coordenada del eje x, del eje y, mover el globo arriba, derecha e izquierda.

9.8 El método static llamado max , que está dentro de la clase Math, encuentra el valor máximo de sus dos parámetros int. Escriba un ejemplo de invocación a max.

int n = 50;

int y = 90;

int c;

c = Math.max(n,y);

txttexto.setText(Integer.toString(c));