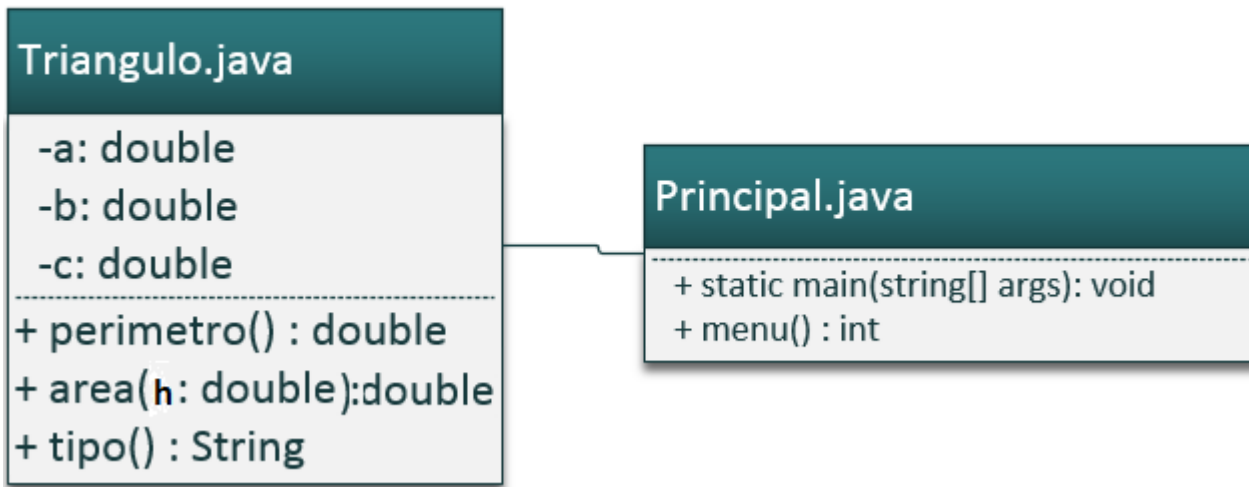


Considere o seguinte diagrama UML:

Projeto Prova



Crie um projeto em Java chamado prjProva:

Nome e Localização

Nome do Projeto:

Localização do Projeto: Procurar...

Pasta do Projeto:

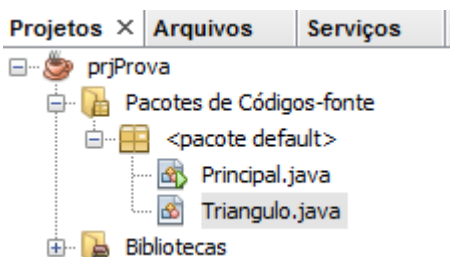
☐ Usar Pasta Dedicada para Armazenar Bibliotecas

Pasta Bibliotecas: Procurar...

Usuários e projetos diferentes podem compartilhar as mesmas bibliotecas de compilação (consulte a Ajuda para obter detalhes).

☒ Criar Classe Principal

A estrutura do projeto deve conter os seguintes arquivos Java:



Na classe Triangulo codificar:

- Propriedades
- Getters e Setters
- Construtor

Em seguida codificar os seguintes métodos nesta mesma classe:

+Perimetro(): double

Algoritmo:

- Os valores a, b e c que são os lados do triângulo;
- Some os valores;
- Retorne a soma;

+Area(h: double): double

Algoritmo:

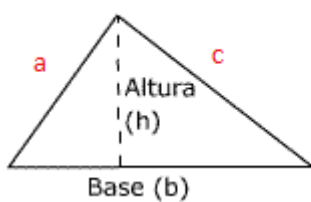
- O Valor de b representa a base
- Multiplique o valor de **b** com o valor de h e **divida o resultado por 2**;
- Retorne o resultado;

+Tipo(): String

Algoritmo:

- Compare se os valores a, b e c são iguais, se verdadeiro retorne a palavra “equilátero”;
- Compare se os valores a, b e c são diferentes, se verdadeiro retorne a palavra “escaleno”;
- Se as duas comparações anteriores forem falsas, então retorne a palavra “isósceles”;

Considere o seguinte desenho para os lados do triângulo:



$$A = \frac{\text{Base} \times \text{Altura}}{2}$$

$$A = \frac{b \times h}{2}$$

Na classe Principal:

+ static Menu (): int

Algoritmo:

- Crie a seguinte **String** a ser exibida na função **ShowInputDialog**:
 - Preencher lados a, b e c
 - Calcular Área
 - Calcular Perímetro
 - Tipo do Triângulo
 - Sair
- Retornar o valor lido em um inteiro – usar Integer.ParseInt (aqui vai o valor digitado em **ShowInputDialog**)


+ static main (string[] args): void

Algoritmo:

- a. Crie o seguinte código em main para executar o programa:

```
public static void main(String[] args) {  
    int op=0;  
    // valor dos lados igual a zero  
    Triangulo t = new Triangulo(0,0,0);  
    do {  
        op= menu();  
        // coloque aqui o código do switch case  
        // e faça os cálculos na variavel "t"  
        // Use ShowInputDialog para digitar o valor de h  
        // para o método t.area(h)  
    }  
    while (op !=5);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Programa Desenvolvido por"  
        + "\n[ Nome Integrante 1 e numero]"  
        + "\n[ Nome Integrante 2 e numero] ");  
}
```

sua lógica vai aqui



- b. Desenvolva sua lógica no quadro de comentário acima.

Data de Entrega: 02/04