

4.F. Actividad de refactorización en Eclipse

3. Código.

Clase Circulo (paquete utilidades)	
1	package utilidades;
2	public class Circulo {
3	private double rad;
4	public Circulo(double radio)
5	{
6	this.rad = radio;
7	}
8	public void imprimir()
9	{
10	String color = "rojo";
11	System.out.println("Diámetro: " + 2*rad);
12	System.out.println("Color: " + color);
13	double area = 2 * 3.1416 * rad * rad;
14	System.out.println(area);
15	}
16	public boolean esIgual (Circulo otro, boolean conDecimales)
17	{
18	double radio1 = this.rad;
19	double radio2 = otro.getRad();
20	if (conDecimales)
21	{
22	if (radio1 == radio2)
23	return true;
24	else
25	return false;
26	}
27	else
28	{
29	if (Math.abs(radio1-radio2)<1)
30	return true;
31	else
32	return false;
33	}
34	}
35	}

Clase Test (paquete figuras)	
1	package figuras;
2	public class Test {
3	public static void main (String[] args)
4	{
5	Circulo c1 = new Circulo(5.5);
6	Circulo c2 = new Circulo(10.1);
7	Circulo c3 = new Circulo(10.9);
8	
9	if (c2.esIgual(c3, false))
10	{
11	System.out.println("c2 y c3: iguales sin considerar decimales");
12	}
13	
14	if (c2.esIgual(c3, true))
15	{
16	System.out.println("c2 y c3: iguales considerando decimales");
17	}
18	}
19	}