

A3.2. Figuras

✓ Hecho

Vamos a completar el ejercicio A4.1 creando ahora una clase rectángulo y una clase triángulo:

CLASE RECTÁNGULO

Atributos

- base: será un atributo privado de tipo double
- altura: será un atributo privado de tipo double

Métodos (todos ellos públicos)

- Un constructor que no recibirá parámetros e inicializará el valor de la base y de la altura a 1
- Un constructor que recibirá como parámetros el valor de la base y de la altura
- Un método llamado `getBase` sin parámetros que devolverá el valor de la base
- Un método llamado `getAltura` sin parámetros que devolverá el valor de la altura
- Un método llamado `setBase` que recibe como parámetro el valor de la base y se lo asigna al atributo base
- Un método llamado `setAltura` que recibe como parámetro el valor de la altura y se lo asigna al atributo altura
- Un método llamado `setLados` que recibe como parámetros la base y la altura y se los asigna a los atributos base y altura
- Un método llamado `perimetro` que nos devuelve el perímetro del rectángulo
- Un método llamado `area` que nos devuelve al área del rectángulo

CLASE TRIÁNGULO RECTÁNGULO

Atributos

- base: será un atributo privado de tipo double
- altura: será un atributo privado de tipo double

Métodos (todos ellos públicos)

- Un constructor que no recibirá parámetros e inicializará el valor de la base y de la altura a 1
- Un constructor que recibirá como parámetros el valor de la base y de la altura
- Un método llamado `getBase` sin parámetros que devolverá el valor de la base
- Un método llamado `getAltura` sin parámetros que devolverá el valor de la altura
- Un método llamado `setBase` que recibe como parámetro el valor de la base y se lo asigna al atributo base
- Un método llamado `setAltura` que recibe como parámetro el valor de la altura y se lo asigna al atributo altura
- Un método llamado `setLados` que recibe como parámetros la base y la altura y se los asigna a los atributos base y altura
- Un método llamado `perimetro` que nos devuelve el perímetro del rectángulo
- Un método llamado `area` que nos devuelve al área del rectángulo

A continuación implementar un programa que pida al usuario que le indique un tipo de figura con un mensaje como el siguiente:

Especifique el tipo de figura:

1. Triángulo rectángulo
2. Rectángulo
3. Círculo

Y, dependiendo de si pulsa 1, 2 o 3 pida los datos necesarios (base, altura o radio) y cree un objeto con dichos datos.

A continuación calculará y mostrará el perímetro y el área de la figura creada.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	Esta tarea no requiere que usted envíe nada de forma online
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	▶ Comentarios (0)

[◀ A3.1. Mi primera clase. Clase circulo](#)

Ir a...

[A3.3. Clase Libro ▶](#)