

### 3.G. Actividades propuestas.

Marcar como hecha

#### 4. Actividad UT03-4: Clase Circulo.

Crea una clase denominada **Circulo** con los siguientes datos:

**Miembros dato o atributos:**

- El radio.

**Métodos:**

- Dos constructores, uno que reciba el radio como argumento; y otro, que por defecto le asigne al radio el valor 2.
- Un método de instancia u objeto denominado **calcularSuperficie** que devuelva el área del círculo. Sabemos que el área es igual a  $\pi$  multiplicado por el radio al cuadrado.  $\pi = 3.141592$ .

Construye otra clase denominada **TestCirculo** donde se arranque la aplicación. Crea un círculo de radio 10 llamado **circulo1** y visualiza su área. A continuación, instancia otro círculo **circulo2** cuyo radio sea el asignado por defecto y muestra igualmente su área.

◀ 3.F. Entrada y salida de datos por consola.

Ir a...

[Soluciones Actividades UT03.](#) ▶

