

Práctica 1

Objetivo: practicar con el uso de objetos y métodos, y crear un programa principal

Descripción:

- Descargar el fichero **shapes.zip** de la página web y descomprimirlo en tu directorio
- Abrir el proyecto **shapes** con el **Bluej** y compilar sus clases
- Crear un círculo y un cuadrado
- Usar los métodos sin parámetros como **makeVisible()**, **moveRight()**, **moveDown()**, etc.
- Usar los métodos con parámetros enteros, como **moveHorizontal()**, etc.

Práctica 1 (cont.)

- Usar los métodos con parámetros de otros tipos, como **changeColor()**, al que hay que pasarle el nombre de un color mediante un texto entre comillas (en inglés)
- Crear otro círculo y comparar los estados de ambos círculos inspeccionándolos
- Cambiar el estado de alguno de ellos (invocando un método como **changeSize()** y volver a inspeccionarlo
- Crear una figura como esta y escribir todos los pasos que has seguido
 - eso es un algoritmo
 - ¿existen diversas soluciones?
 - escribir estos pasos en un programa principal en Java y probarlo

