

Práctica 5

La clase `fundamentos.Grafica` permite dibujar gráficas de funciones reales de una variable real.

Presenta entre otras las siguientes operaciones:

- `new Grafica (tituloGrafica, tituloEjeX, tituloEjeY)` constructor; los títulos son `Strings`
- `inserta(x, y)`
Inserta un punto en la grafica; `x` e `y` son del tipo `double`
- `pinta()`
muestra los ejes y la grafica

Escribir un programa que pinte una gráfica de los logaritmos de los diez primeros números naturales

Práctica 5 (cont.)

Entregar: El código de la clase creada.

Notas:

- La clase `Grafica` pertenece al paquete `fundamentos`
- Un paquete es una colección de clases que están en un directorio de nombre igual al paquete
- Para usar un paquete desde una clase debemos
 - poner al principio de la clase:


```
import nombrePaquete.NombreClase;
```
 - añadir el directorio que contiene al paquete a la librería de paquetes del `bluej` (ver apuntes de uso del *entorno de desarrollo*)