

Práctica 1

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

Descripción:

- Descargar el fichero `shapes.zip` 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 `setVisible()`, `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 para hacerla
 - eso es un algoritmo
 - ¿existen diversas soluciones?
 - escribir estos pasos en un programa principal en Java y probarlo

