

Práctica 2



Objetivo: practicar el uso de objetos y métodos de la clase **Dibujo** de **fundamentos** y la creación del programa principal.

Descripción:

- Descargar el paquete **fundamentos** de la página web
- Instalarlo en el **blueJ**
- Crear una clase que importe **fundamentos**, con un método **main**
- Dibujar, mediante líneas, curvas y rectángulos, una figura similar a la de la práctica 1

Práctica 2 (cont.)



- Añadir texto indicando cada elemento dibujado (tejado, fachada, ventana, sol)
- Descargar una imagen de Internet (no muy grande) y colocarla en la posición de la ventana

Entregar

- Un fichero comprimido que contenga el proyecto **Bluej**