

Triangulo

Hoja de trabajo

Nombre:
Código:

1. [15%] Agregue a la clase Triangulo un atributo que represente la textura del triángulo. Por ejemplo: "Liso" o "Rugoso".

```
public class Triangulo
{
    //-----
    // Atributos
    //-----

    /**
     * Textura del triángulo.
     */
}
```

2. [15%] Construya un método que devuelva la textura de un triángulo.

```
public class Triangulo
{
    //-----
    // Métodos
    //-----

    /**
     * Devuelve la textura del triángulo.
     * @return Retorna la textura del triángulo.
     */
}
```

3. [15%] Construya un método que permita asignar la textura al triángulo.

```
public class Triangulo
{
    //-----
    // Métodos
    //-----

    /**
     * Asigna la textura al triángulo
     * @param La textura del triángulo
     */
}
}
```

4. [20%] Construya un método que permita trasladar el triángulo al lado derecho una distancia igual a un número arbitrario de parámetros.

```
public class Triangulo
{
    //-----
    // Métodos
    //-----

    /**
     * Traslada el triángulo al lado derecho una distancia igual a un
     * número.
     * arbitrario de pixeles.
     */
}
}
```

5. [25%] Construya un método que cambie el tamaño del triángulo acorde a un factor de reducción recibido por parámetro.

```
public class Triangulo
{
    //-----
    // Métodos
    //-----

    /**
     * Cambia el tamaño del triángulo acorde al factor de reducción recibido
     * por parámetro.
     * @param el factor de reducción
     */
    public int cambiarTamano( int factorReduccion )
    {

    }
}
```