

Programación Orientada a Objetos

Arrastra el nombre que aparece en la parte de abajo y coloca en la parte del código correcto

```

8 import static java.lang.Math.*;
9 public class Pitagoras
10 {
11     private int a, b;
12     private float c;
13     public Pitagoras(int a, int b)
14     {
15         // datos de entrada
16         this.a = a;
17         this.b = b;
18     }
19     public float calcularHipotenusa()
20     {
21         // vamos a hacer uso de la clase Math
22         // Math.pow(base,exponente)
23         this.a= (int)pow(this.a,2);
24         this.b= (int)pow(this.b,2);
25         this.c= (float)sqrt(this.a+this.b);
26         return this.c;
27     }
28 }
    
```

```

9 import java.util.Scanner;
10 public class AppPitagoras
11 {
12     public static void main(String[] args)
13     {
14         Scanner teclado =new Scanner(System.in);
15         Pitagoras triangulo;
16         int co,ca;
17
18         System.out.println("Introduce el cateto opuesto");
19         co= teclado.nextInt();
20         System.out.println("Introduce el cateto adyacente");
21         ca= teclado.nextInt();
22
23         triangulo = new Pitagoras(co,ca);
24
25         System.out.println("Hipotenusa: " + triangulo.calcularHipotenusa());
26     }
27 }
    
```

[Empty box]

[Empty box]

[Empty box]

[Empty box]

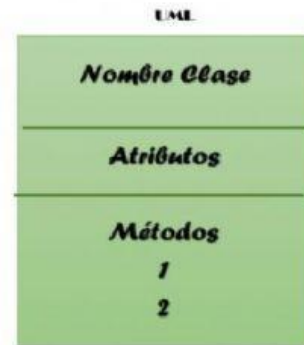
Clase Controladora	Clase Contenedida	parámetros	Creación de objeto	invocación de un método
Atributos	Variables Primitivas	valor de Retorno	Método	Variable de Referencia

2.- Observa la siguiente clase y relaciona las partes del código con el diagrama UML de la derecha, únelos con líneas arrastrando el mouse del código al diagrama UML o viceversa.

```

1 public class Pasajes
2 {
3     public Pasajes(float costo)
4     {
5         this.costo= costo;
6     }
7
8     private int npersonas;
9     private float costo,billete;
10
11     public float calcularCambio(int npersonas,float billete)
12     {
13         this.npersonas=ntpersonas;
14         this.billete=billete;
15         float cambio=billete-(this.npersonas*this.costo);
16         return cambio;
17     }
18 }

```



3.- Rellena la siguiente tabla con los datos que se te piden en el orden que van apareciendo en la clase del ejercicio 2.

Partes de la clase Pasajes	
Nombre de la clase	
Atributos	
Nombre de los métodos	
Nombre de los parámetros de calcular cambio	

