

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 }
    
```

Clase Controladora

Clase Contenida

parámetros

Creación de objeto

invocación de un método

Atributos

Variables Primitivas

valor de Retorno

Método

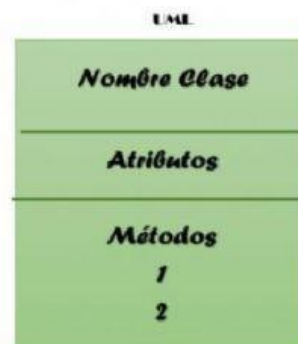
Variable de Referencia

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=npersonas;
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			

