**Programación de Computadoras II**

**Tarea: 2**

**Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Escribir la clase correspondiente al objeto Pentágono, el cual se puede describir por la siguiente tarjeta UML.

|  |
| --- |
| **Pentagono** |
| - r: double  |
| <<constructor>> Péntagono(unA: double)+ Area() : double+ Perimetro() : double+ toString() : String |

donde r es el radio de la circunferencia donde esta circunscrito el pentágono. El método Area y Perimetro calcularán el área y perímetro correspondiente al pentágono y el método toString regresará toda la información correspondiente al Pentagono donde se incluya radio, Area y Perimetro. El constructor deberá proteger en el caso de dar un radio negativo y se deberá imprimir que no es un pentágono valido.

a) Código implementado para la clase Pentágono,

b) escribir una clase de prueba, donde hagas las definición y declaración de un objeto de este tipo. Debes probar con los siguientes triángulos

Pentagono P1 = new Pentagono(1);

Pentagono P2 = new Pentagono(10.1);

Pentagono P3 = new Pentagono(-1);

c) Corrida

d) Conclusiones