

EJERCICIO DE APLICACIÓN DE PAQUETES

Crea una aplicación en la que se pidan 2 números, estos se sumarán, restarán, multiplicarán y dividirán, mostrándonos el resultado por consola.

Para ello crea un proyecto llamado **"Operaciones"**, en él crea 2 paquetes, uno llamado **"operaciones"** y el otro **"resultados"**:

En el paquete **"operaciones"** escribe las clases:

- **Sumar**
- **Restar**
- **Multiplicar**
- **Dividir**

Cada una de ellas tendrá lo siguiente:

- Una sentencia **"package operaciones"** para que sea guardado en dicho **"package"**.
- 2 atributos, uno llamado **"x"** y otro llamado **"y"** de tipo float.
- Un constructor con 2 parámetros para dar valor a los atributos.
- Un método (suma, resta, multiplica y divide, según proceda) en el cual se realiza la operación y muestra por pantalla el resultado.

Posteriormente tendremos un segundo **paquete** llamado **"resultados"** el cual tendrá las siguientes clases:

- **IntroducirNumeros**
- **Calcular**
- La clase **"IntroducirNumeros"**, realiza las siguientes funciones:
 - La agregamos al package **"resultados"**.
 - En su **constructor** recibe un objeto **"Scanner"** llamado teclado, y pide 2 números por consola que almacenamos en las variables **"i"** y **"j"** (que serán los atributos de esta clase).
- La clase **"Calcular"** centrará todas las funciones que se realizan en el resto de clases (tendrá el método **main()**):
 - La agregamos al package **"resultados"**.
 - Posteriormente importamos el package **"operaciones"** para poder utilizar las clases que hay en su interior.
 - Instanciamos en el **main** la clase **"IntroducirNumeros"**, para poder usar sus atributos.
 - Finalmente creamos una instancia para cada clase del package **"operaciones"** y realizamos las operaciones matemáticas. Le pasamos a los constructores de cada una de ellas los valores que hemos introducido

por teclado, a través de la clase "**introducirNumeros**" (serán los operadores de nuestras operaciones).

Tened en cuenta:

- Si no ponemos ningún modificador de acceso, la visibilidad será a **nivel de paquete (hazlo así, sin getter ni setter, modificador package)**, esto quiere decir que aunque importemos un package en otras clases, si alguna de estas clases o alguno de sus atributos o métodos tiene visibilidad de paquete, no podrán ser usados/ejecutados en otros paquetes, **SOLO** en las clases que estén en su mismo paquete.
- Para utilizar la clase Scanner del paquete **java.util** no lo importes, usa el nombre del paquete directamente donde lo necesites.

Haz como **segunda parte** del ejercicio la implementación de los paquetes en dos proyectos diferentes (llámalos Resultados y Operaciones), accediendo mediante acceso a fichero .jar a las clases de los paquetes que necesites.