

1. Definir una clase **Numero** que represente un número entero.

La clase debe disponer de:

- Un constructor por defecto.
- Un constructor con parámetros.
- Métodos **getters** y **setters**.
- Método **esCero()** que devuelva **true** si el objeto que llama al método es cero y **false** en caso contrario.
- Método **esPar()** que devuelva **true** si el objeto que llama al método es par y **false** en caso contrario.
- Método **esPositivo()** que devuelva **true** si el objeto que llama al método es positivo y **false** en caso contrario.
- Método **esMenor(Numero otroNumero)** que devuelva **true** si el objeto que llama al método es menor que el objeto pasado como argumento y **false** en caso contrario.
- Método **esIgual(Numero otroNumero)** que devuelva **true** si los dos objetos son iguales y **false** en caso contrario.
- Método **elMenor(Numero otroNumero)** que devuelva el objeto que sea menor.
- Método **elMayor(Numero otroNumero)** que devuelva el objeto que sea mayor.
- Método **suma(Numero otroNumero)** que devuelva un objeto de la clase con el resultado de la suma de los dos objetos.
- Método **resta(Numero otroNumero)** que devuelva un objeto de la clase con el resultado de restar al objeto mayor el menor. Usa el método **esMenor**.

2. Escribe un programa que:

- a. Cree un objeto de la clase (**objetoA**) usando el constructor por defecto. Luego usa el método set para completar los atributos del objeto.
- b. Cree un objeto de la clase (**objetoB**) usando el constructor con parámetros.
- c. Contenga un menú con las siguientes opciones:
 1. Crear un nuevo objeto.
 2. Modificar el objetoB.
 3. Es cero.
 4. Es par.
 5. Es positivo.
 6. Es menor.
 7. Es igual.

8. El menor.
9. El mayor.
10. Suma.
11. Resta.
12. Salir.

Descripción de cada opción del menú:

1. **Crear un nuevo objeto:** pide que se introduzcan los valores necesarios para crear un nuevo objeto de la clase (objetoC). Muestra el objeto creado y sus atributos.
2. **Modificar el objetoB:** pide que se introduzcan los valores necesarios para modificar el objetoB. Muestra los valores del objeto antes y después de modificarlos.
3. **Es cero:** muestra el mensaje “El objeto A es cero” en caso de que el objetoA sea cero y “El objeto A es distinto de cero” en caso contrario. Muestra también el objetoA.
4. **Es par:** muestra el mensaje “El objeto B es par” en caso de que el objetoB sea par y “El objeto B es impar” en caso contrario. Muestra también el objetoB.
5. **Es positivo:** muestra el mensaje “El objeto C es negativo” en caso de que el objetoC no sea positivo y “El objeto C es positivo” en caso contrario. Muestra también el objetoC.
6. **Es menor:** el objetoA llama al método correspondiente con objetoC como argumento. Muestra un mensaje que indique cuál de los dos objetos es mayor. Muestra también los dos objetos.
7. **Es igual:** el objetoC llama al método correspondiente con objetoB como argumento. Muestra un mensaje que indique si son iguales o no. Muestra también los dos objetos.
8. **El menor:** el objetoA llama al método correspondiente con objetoB como argumento. Muestra los dos objetos y el objeto menor.
9. **El mayor:** el objetoB llama al método correspondiente con objetoC como argumento. Muestra los dos objetos y el objeto mayor.
10. **Suma:** el objetoC llama al método correspondiente con objetoA como argumento. Muestra los dos objetos y el resultado.
11. **Resta:** el objetoC llama al método correspondiente con objetoB como argumento. Muestra los dos objetos y el resultado.
12. **Salir:** muestra un mensaje indicando que estamos saliendo del programa.

Mostrar un mensaje indicando si se introduce una opción no válida.