

Realiza el siguiente programa y súbelo a la tarea:

Proponga una clase EcuacionCuadratica para modelar ecuaciones cuadráticas de la forma  $ax^2 + bx + c = 0$ . La clase debe incluir:

- a. Un constructor que reciba los valores de los coeficientes a, b y c.
- b. Un método TieneRaicesReales(...) que devuelva verdadero si las raíces de la ecuación son reales.
- c. Dos métodos VerRaiz1(...) y VerRaiz2(...) que permitan obtener las raíces reales (en caso de que lo sean).
- d. Dos métodos VerParteReal(...) y VerParteImag(...) que permitan obtener las partes real e imaginaria de las raíces complejas (en caso de que lo sean).
- e. Cree un programa cliente que utilice un objeto de la clase EcuaciónCuadratica para determinar las raíces de una ecuación cuadrática cuyos coeficientes sean ingresados por el usuario, y las muestre en el formato que corresponda (según sean reales o complejas).

Puede crear todos los métodos adicionales que crean necesarios

Ayudas:

1- para raíz cuadrada de un número usar: `Math.sqrt( )`

2-un raíz es compleja si `Math.sqrt ( b*b-4*a*c) < 0`

3- Parte real=  $-b/(2.0*a)$  Parte imaginaria: `Math.sqrt (Math.abs(b*b-4*a*c))/(2.0*a)`