

Programación Orientada a objetos.

1. Implemente un árbol binario de búsqueda de enteros. Dicha estructura debe permitir:
 1. Agregar un elemento.
 2. Saber si un elemento esta contenido en el árbol.
 3. Imprimir los elementos del árbol (de forma ordenada)
2. Es necesario implementar una sistema operativo. El sistema operativo necesita saber cuantos byte ocupa un archivo o carpeta. Note que la carpeta ocupa la suma de byte de los archivos contenidos y una carpeta puede contener carpetas. Sobrescriba el operador << de forma que imprima el nombre del archivo o carpeta y los bytes ocupados.
3. Programe una clase que represente un numero imaginario. Debe sobre escribir los siguientes operadores: + , - , == , * , / , << (que imprima la parte real + parte imaginaria i por ejemplo: 3 +2i)
4. Programe una clase que represente un numero fraccionario. Debe sobre escribir los siguientes operadores: + , - , == , * , / , <<
5. Programe un vector dinámico de enteros que :
 1. Con el operador + retorne la concatenación de los 2 vectores
 2. Con el operador – quite las coincidencias que se encuentran en el segundo vector desde el primer vector.
 3. Con el operador << imprima el vector, muestre todos sus elementos.