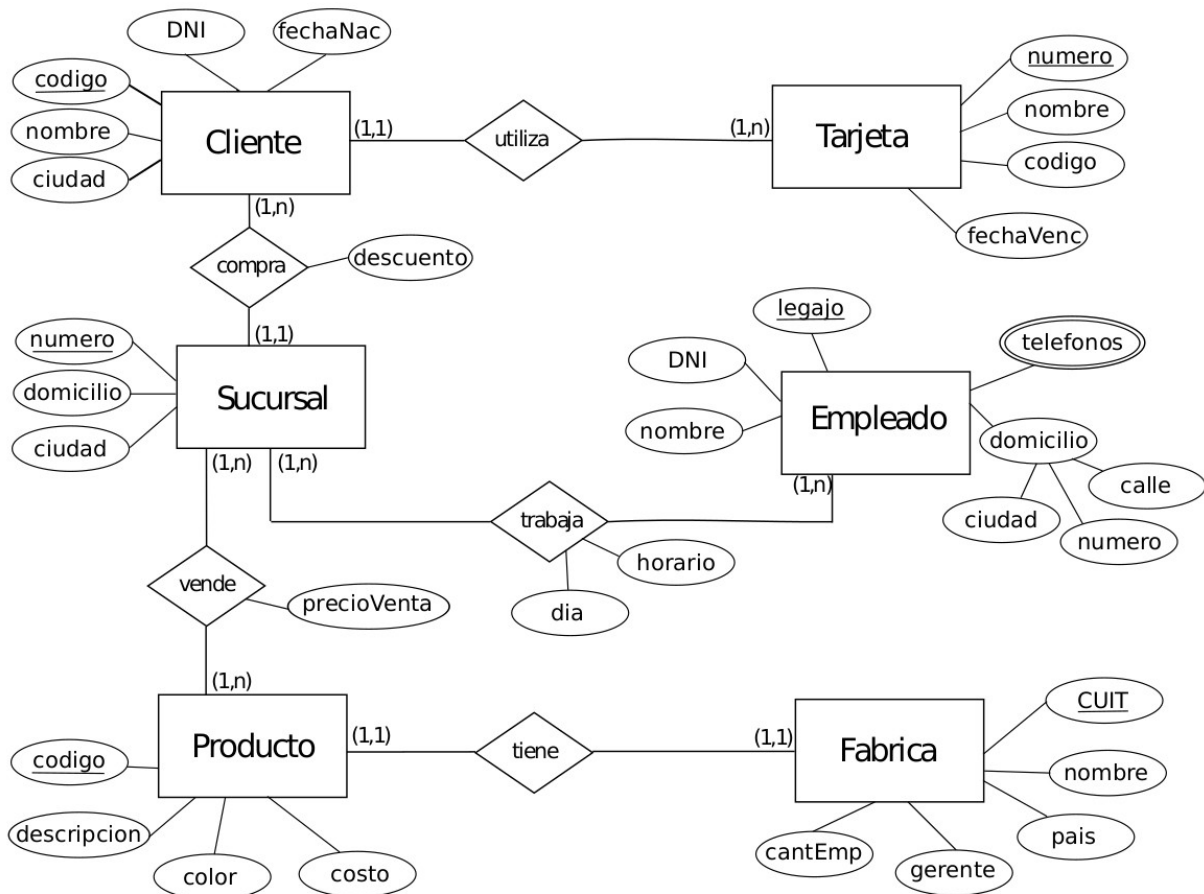


Programación

Unidad 4: Clases y objetos

Realiza los siguientes programas en el lenguaje de programación JAVA

1. Crea una clase llamada País que tenga los parámetros (nombre, población, PIB), el constructor con parámetros, los correspondientes getter y setters y un método que devuelva el PIB per cápita, calculado como el PIB*100000 dividido por la población. En main haz uso de estas funciones.
2. Construir una clase Racional que permita representar y manipular números racionales. Un número racional permite representar la relación a/b entre dos números enteros siendo a el numerador y b el denominador (distinto de cero). Se deben implementar los siguientes métodos para la clase Racional: asignaNumerador(int x), asignaDenominador(int y), imprimirRacional(), las operaciones de suma, resta, producto y división y esIgual(Racional b). En main haz uso de ellas
3. Crea el proyecto que tenga las clases equivalentes de los siguientes diagramas E-R. En la clase que incluya main puedes crear cada objeto con los valores que quieras pero tiene que verse la relación entre ellas y su funcionamiento.



Programación

Unidad 4: Clases y objetos

