

PT.UA.DETI.POO.A4

NMEC Nome

1. Defina **classes** que permitam representar as seguintes entidades. Crie construtor(es) e funções de acesso ao atributos de cada classe (funções get).

a) Números complexos (Complex)

b) Pontos de espaço tridimensional (Ponto3D)

--	--

2. No programa seguinte, escreva código para criar 2 instâncias de Complex, 2 de Point3D e um vetor com 10 referências para Point3D. Imprima os atributos de um dos objetos.

```
public class ComplexAndPointsDemo {  
    public static void main(String[] args) {
```

```
}
```