

```

class NumarComplex {

    protected double re,im;

    public NumarComplex(double re, double im) {
        this.re = re;
        this.im = im;
    }

    public NumarComplex adunare(NumarComplex a) {
        return new NumarComplex(re + a.re, im + a.im);
    }

    public double modul() {
        return Math.sqrt( re * re + im * im );
    }

    public String toString() {
        return re + " + " + im + " * i";
    }
}

```

3. Adăugați clasei *NumarComplex* dată ca exemplu în Secțiunea 5.5 o metodă pentru înmulțirea a două numere *NumarComplex*. Apoi scrieți un program care citește de la tastatură o matrice de dimensiuni NxM și o matrice de dimensiuni MxP, ambele putând conține atât numere reale cât și numere complexe (la citirea fiecărui număr utilizatorul specifică dacă introduce un numar complex sau unul real). În continuare, programul înmulțește cele două matrice (făcând uz de metodele de adunare și înmulțire care sunt deja disponibile) și afișează rezultatul pe ecran. Înmulțirea trebuie realizată într-o metodă statică ce primește ca parametri matricele de înmulțit.