

ÖDEV 3

Teslim Tarihi 01.05.2019

Bir karmaşık sayı (Complex number) ödevi gerçekleştirmeniz istenmektedir. Karmaşık sayının bir gerçel bir de sanal (imaginel) alanını tutmak için instance variable'larının olması gerekmektedir. Buna karşılık gelen *instance variable*'ları (double reel, double imaginel) ilklendiren iki constructor yazmanız istenmektedir. İlk constructor parametre olarak bir gerçel, bir de imajinel double değerleri almalı. İkinci constructor'da ise başka bir karmaşık sayı nesnesini parametre olarak alıp kopyasını oluşturmalıdır. Bunun dışında gerekli *getter* ve *setter* metotlarının da yazılması istenmektedir.

getReel, setReel, ...

Bunun dışında karmaşık sayı nesnemizi bir başka karmaşık sayı ile toplayan ve toplam sonucu ile kendi instance variable'larını güncelleyen, ondan çıkaran ve çarpan metotlara da ihtiyacımız bulunmaktadır.

void addComplex (double reel, double imaginel)

void addComplex (Complex compObj)

void subtractComplex (double reel, double imaginel)

void subtractComplex (Complex compObj)

void multiplyComplex (double reel, double imaginel)

void multiplyComplex (Complex compObj)

Karmaşık sayı sınıfınızın bir de toString() metodu bulunmalıdır. String dönüt olarak "5+2i" vermelidir.

İstenen dosya formatı Complex.java aşağıda gösterilmektedir.

```
public class Complex {

    //instance variables
    //getter and setters
    public String toString()
    {

    }

    public Complex(double reel, double imajinel) {

    }

    public void addComplex (Complex c)
    {

    }

    public void addComplex (double reel, double imajinel)
    {

    }

    public void subtractComplex (Complex c)
    {

    }

    public void subtractComplex (double reel, double imajinel)
    {

    }

    public void multiplyComplex (Complex c)
    {

    }

    public void multiplyComplex (double reel, double imajinel)
    {

    }

}
```
