

ÖDEV 3

1. 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 sayının, 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.

double addComplex (double reel, double imaginel)
double addComplex (Complex compObj)
double subtractComplex (double reel, double imaginel)
double subtractComplex (Complex compObj)
double multiplyComplex (double reel, double imaginel)
double multiplyComplex (Complex compObj)

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