

# Sesión 23: Prog. Orientada a Objetos (III)

Introducción a la Programación  
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





## Tarea 1

Programa la clase `Racional` de forma que tenga los siguientes elementos:

- Constructores. Cuatro: por defecto (racional  $0/1$ ), copia, con un entero (entero/ $1$ ) y con dos enteros (entero1/entero2).
- Métodos `set()` y `get()` necesarios.
- Operaciones matemáticas: sumar, restar, multiplicar y dividir. Todas ellas reciben un parámetro de la clase `Racional` y devuelven un nuevo objeto `Racional` que contiene el resultado de la operación correspondiente, sumando, restando, multiplicando o dividiendo, el objeto que llama al método y el que se pasa como parámetro.



# Clase Racional

Vector de objetos

## Tarea 2

Haz un programa de prueba en el que se cree un vector con cinco objetos `Racional` de forma que sus datos sean introducidos por el usuario. A continuación haz un esquema iterativo que calcule su suma y la imprima.