

Testing

1) Implemente una clase **“Calculadora”** que tenga cuatro métodos, uno por cada operación aritmética básica (suma, resta, multiplicación y división), respetando las siguientes firmas:

- `double sumar(double unNumero, double otroNumero);`
- `double restar(double unNumero, double otroNumero);`
- `double multiplicar(double unNumero, double otroNumero);`
- `double dividir(double unNumero, double otroNumero);`

Luego de haber implementado la Calculadora, realice los siguientes casos de prueba:

1. El resultado de multiplicar 80 por 3 da 240
2. El resultado de sumar 150 y 180, dividido por 3, da 110
3. El resultado de restar 90 y 50, multiplicado por 15, no da 605.
4. El resultado de sumar 70 y 40, multiplicado por 25, no da 2700.

2) Sobre el ejercicio de composición de clase, agregue la clase rectángulo con 4 instancias de la clase vector como atributos y con un constructor que reciba 4 puntos.

El constructor debe validar que los puntos formen específicamente un rectángulo.

La clase luego debe implementar métodos para calcular perímetro y superficie a partir de los vectores.

Finalmente implemente los tests unitarios que crea pertinentes para la clase Rectángulo.

Nota: Basarse en la clase Triángulo propuesta.