

3.G. Actividades propuestas.

Marcar como hecha

3. Actividad UT03-3: Clase Racional.

Comprueba que la clase siguiente funciona correctamente. Sin embargo, es mejorable en su diseño: no dispone de un constructor explícito, el método main está codificado en el mismo fichero fuente, no se especifican modificadores de acceso a los miembros de la clase, etc.. Modifica la aplicación subsanando los inconvenientes antes indicados.

```
class CRacional

{

    int numerador;

    int denominador;


    void asignarDatos(int num, int den)

    {

        numerador = num;

        if (den == 0) den = 1; // el denominador no puede ser cero

        denominador = den;

    }


    void visualizarRacional()

    {

        System.out.println(numerador + "/" + denominador);

    }


    public static void main (String[] args)

    {

        // Punto de entrada a la aplicación

        CRacional r1 = new CRacional(); // crear un objeto CRacional


        r1.asignarDatos(2, 5);

        r1.visualizarRacional();

    }

}
```

}

}

◀ 3.F. Entrada y salida de datos por consola.

Ir a...

Soluciones Actividades UT03. ▶