

## 3.G. Actividades propuestas.

Marcar como hecha

### 1. Actividad UT03-1: Clase Complejo.

Construye una clase **Complejo** con dos atributos:

- **real**: parte real del número complejo
- **imag**: parte imaginaria del número complejo

A continuación crea los siguientes métodos dentro de la clase:

- **public Complejo()**: Constructor que inicializa los atributos a cero.
- **public Complejo(double real, double imag)**: Constructor que inicializa los atributos a los valores indicados por los parámetros.
- **public double consulta\_Real()**: Devuelve la parte real del objeto.
- **public double consulta\_Imag()**: Devuelve la parte imaginaria del objeto.
- **public void cambia\_Real(double real)**: Asigna a la parte real del objeto el valor indicado en el parámetro real.
- **public void cambia\_Imag(double imag)**: Asigna a la parte imaginaria del objeto el valor indicado en el parámetro imag.
- **public String toString()**: Convierte a String el número complejo, mediante la concatenación de sus atributos y devuelve como resultado la cadena de texto  $3 + 4i$ , si 3 es la parte real y 4 la parte imaginaria.
- **public void sumar(Complejo b)**: Suma la parte real con la parte real del número complejo b y la parte imaginaria con la parte imaginaria del número complejo b.
- Crea un proyecto que contenga la clase **Complejo** en un paquete llamado **numeros** y pruebe todos sus métodos.

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

Ir a...

Soluciones Actividades UT03. ▶

