

Ejercicios propuestos del Capítulo de Objetos y Clases

1. Construir una clase `Complejo` con dos atributos:

- `pReal`: parte real de tipo `double`
- `pImag`: parte imaginaria también de tipo `double`

y tres métodos:

- `void asignar(double x, double y)`
- `void sumar(complejo b)`
- `void imprimir`

y construir una clase `PruebaComplejo` que contenga un método principal que trabaje con instancias de la clase `Complejo`.

2. Construir una clase `Racional` que permita representar y manipular números racionales. Un número racional permite representar la relación a/b entre dos números enteros siendo a el numerador y b el denominador (distinto de cero). Se deben implementar los siguientes métodos para la clase `Racional`:

- `void asignaNumerador(int x)`
- `void asignaDenominador(int y)`
- `void imprimir()`
- `String toString()`
- `Racional suma(Racional b)`
- `Racional resta(Racional b)`
- `Racional producto(Racional b)`
- `Racional division(Racional b)`
- `boolean esIgual(Racional b)`