



FACULTAD DE INFORMÁTICA

Las clases como tipos de datos (y más sobre métodos)

TALLER

Programación orientada a objetos — Unidad 3

Autor: Luis Hernández Yáñez

Objetos de la clase `Fraction` (*resolución individual*)

Teniendo en cuenta que disponemos de la clase `Fraction` vista en el tema de esta unidad, determina cuántos objetos se crean en total en el siguiente programa:

```
#include "fraction.h"

int main() {
    Fraction f1(4,6), f2(7,3), f3(3,5);
    Fraction f4(f1);
    f4 = f2;
    f4 = f1 + f2;
    f1++;

    return 0;
}
```

Completando más la clase (*resolución en grupo*)

A partir de la clase `Contador3` del taller de la semana anterior, hay que crear otra clase, `Contador4`, que sea igual que la anterior pero con estas nuevas características:

- ✓ Las operaciones de incremento/decremento con forma de operadores (`++/--`).
- ✓ Operadores `+` y `-` para suma y resta de contadores.
- ✓ Operadores relacionales (los seis).

Y, como siempre, se ha de probar la nueva clase en una función `main()`.

El tipo `Complejo` (*resolución en grupo*)

¿Recordáis el tipo `Complejo` del taller de la Unidad 0? Todavía no habíamos visto las clases y lo implementamos como pudimos. Ahora es el momento de hacerlo mejor. Modificad la interfaz (`complejo.h`) y la implementación (`complejo.cpp`) para que el tipo esté implementado como clase.

Comparad las interfaces y las formas de uso de los dos casos.

Complejos de fracciones (*resolución en grupo*)

A partir de la clase `Complejo` anterior, cread otra clase, `ComplejoFrac`, que permita trabajar con complejos cuyas partes real e imaginaria sean fracciones. Probad la clase en una función `main()`.

Nota: además del constructor predeterminado habrá otro que acepte dos fracciones; y se añadirán accedentes y mutadores.

¿Cuánto trabajo os ha costado adaptar la clase `Complejo` original para que use fracciones en lugar de `doubles`?

¿Ha habido que cambiar algo en la implementación de `Fraction`?