

Auxiliar 3

Implementacion de clases

1. La clase Fraccion está descrita en la siguiente tabla. Escribe un programa que calcule y escriba el valor de $5 \times (3/4 + 5/6)$, simplificado.

| metodo | significado |
|-----------------------------|---|
| new Fraccion(a,b) | crea la fracción a/b |
| void simplifica() | simplifica la fracción |
| Fraccion suma(Fraccion f) | devuelve una nueva fracción con el valor de this+f |
| void sumar(Fraccion f) | le agrega f a this |
| void pondera(int i) | pondera la fracción por i |
| void multiplica(Fraccion f) | multiplica la fracción this por f |
| void escribe(Console c) | escribe la Fraccion en la consola |

2. Implementa la clase Fracción. Supón que la representación interna es

```
class Fraccion {  
    int numerador;  
    int denominador;  
}
```

3. Inventa un nuevo método para la clase e implementalo