

Ejercicio	Máx	Puntos	Comentarios
1	1,5	1,5	Bien.
2	1,5	1,25	Aunque el ejercicio da resultados válidos, el diseño no es correcto. ¿Qué pasaría si tuvieras que utilizar dos objetos de la clase persona en el programa principal? La clase operaciones ya no serviría. Iremos avanzando en el diseño de objetos a lo largo del módulo. Es preferible que hagas los ejercicios de forma sencilla en lugar de complicarlos más de lo estrictamente necesario.
3	1,5	1,25	Igual que el ejercicio anterior.
4	1,5	1,25	Igual que el ejercicio anterior.
5	1	1	Bien.
5.1	0,5	0,5	Bien.
5.2	0,5	0,5	Bien.
5.3	0,25	0,25	Bien.
5.4	0,25	0,25	Bien.
5.5	0,25	0,25	Bien.
5.6	0,25	0,25	Bien.
5.7	0,5	0,5	No es necesario el uso de <code>String.valueOf()</code> . El operador <code>+</code> de concatenación llama a la conversión de tipos de forma implícita (a través del método <code>toString</code> del tipo en cuestión).
5.8	0,5	0	El nombre debe ser <code>Sumar</code> , y suma al número en cuestión el complejo pasado por parámetro. El método no debe mostrar nada por pantalla, solo sumar. El main será encargado de mostrar el resultado si es necesario. <pre>public void sumar(Complejo b){     this.real = this.real + b.real;     this.imag = this.imag + b.imag; }</pre>
Total	10	8,75	