Zadanie 4

Zaimplementować zestaw procedur implementujący arytmetykę na ułamkach zwykłych.

W programie powinny znaleźć się co najmniej następujące funkcje i procedury.

- `procedure Wczytaj (var u: ulamek)` wczytująca ze standardowego wejścia ułamek zwykły
- `procedure Dodaj (a, b: ulamek; var c: ulamek)` dodająca dwa ułamki zwykłe i przekazująca wynik na trzecim parametrze
- procedury mnożenia, dzielenia i odejmowania dwóch ułamków; należy przy tym zadbać o to, aby wynikiem operacji arytmetycznych był zawsze ułamek nieskracalny
- funkcja zamieniająca podany ułamek zwykły na liczbę rzeczywistą
- procedura zamieniająca liczbę rzeczywistą przekazaną na pierwszym parametrze na ułamek zwykły będący drugim parametrem
- procedura wypisująca ułamek zwykły na ekranie; wypisywana wartość powinna być postaci: część całkowita, a następnie część ułamkowa (o ile jest), na przykład $\frac{7}{2}$ powinno zostać wypisane jako `3 1/2`

Program główny powinien wyświetlać następujące menu:

```
Co chcesz zrobic:
1) Zamiana ulamka zwyklego na dziesietny
2) Zamiana ulamka dziesietnego na zwykly
3) Arytmetyka na ulamkach
4) Koniec
```

Po wybraniu opcji 3 program powinien wczytać dwa ułamki i operację do wykonania. Przykładowy dialog z użytkownikiem może wyglądać tak:

```
Podaj pierwszy ułamek
Licznik  : 1
Mianownik: 2
Podaj drugi ulamek
Licznik  : 7
Mianownik: 2
Podaj operacje (+, *, - lub /):  +

1/2 + 7/2 = 4
```

Następnie program wraca do menu głównego.