



### Ejercicio 7.1 – Punto

**Crea un programa con una clase llamada Punto (punto.java) que representará un punto de dos dimensiones en un plano. Solo contendrá dos atributos enteros llamadas x e y (coordenadas). Además realiza una clase principal (ejercicio71.java)**

- En el main de la clase principal instancia 3 objetos Punto con las coordenadas (5,0), (10,10) y (-3, 7).
- Muestra por pantalla sus coordenadas (utiliza un println para cada punto).
- Modifica todas las coordenadas (prueba distintos operadores como = + - += \*=...) y vuelve a imprimirlas por pantalla
  - Por ejemplo (El primer punto cambia sumando 3 a cada coordenada, el segundo punto cambia restando 2 al doble del valor de la coordenada ..etc)
  - Indica con comentarios como cambia el valor de las coordenadas.

### Ejercicio 7.2 – Persona

**Crea un programa con una clase llamada Persona (persona.java) que representará los datos principales de una persona: dni, nombre, apellidos y edad. Además realiza una clase principal (ejercicio72.java)**

- En el main de la clase principal (ejercicio72.java) instancia dos objetos de la clase Persona.
- Pide por teclado los datos de ambas personas (guárdalos en los objetos) (Usa el Scanner para pedir los datos al usuario por teclado).
- Por último, imprime dos mensajes por pantalla (uno por objeto) con un mensaje del estilo "Azucena Luján García con DNI ... es / no es mayor de edad".

### Ejercicio 7.3 – Rectángulo

**Crea un programa con una clase llamada Rectangulo (rectangulo.java) que representará un rectángulo mediante dos coordenadas (x1,y1) y (x2,y2) en un plano, por lo que la clase deberá tener cuatro atributos enteros: x1, y1, x2, y2. Además realiza una clase principal (ejercicio73.java)**

- En el main de la clase principal instancia 2 objetos Rectangulo en (0,0)(5,5) y (7,9)(2,3).
- Muestra por pantalla sus coordenadas, perímetros (suma de lados) y áreas (ancho x alto).
- Modifica todas las coordenadas como consideres (indica mediante comentarios cómo modificas los puntos)
- Vuelve a imprimir coordenadas, perímetros y áreas.

### Ejercicio 7.4 – Artículo

**Crea un programa con una clase llamada Artículo (articulo.java) con los siguientes atributos: nombre, precio (sin IVA), iva (siempre será 21) y cuantosQuedan (representa cuantos quedan en el almacén). Además realiza una clase principal (ejercicio74.java)**

- En el main de la clase principal instancia un objeto de la clase artículo.
- Asígnale valores a todos sus atributos (los que quieras)
- Muestra por pantalla un mensaje del estilo "Pijama - Precio:10€ - IVA:21% - PVP:12,1€" (el PVP es el precio de venta al público, es decir, el precio con IVA).
- Cambia el precio y vuelve a imprimir el mensaje.