

### Anexo para la actividad 3: Consigna de desarrollo

Se desea obtener un programa que represente un móvil en el plano.

La clase que lo define debe:

- Tener atributos como posición (x, y), velocidad, nombre o identificador.
- Incluir métodos que simulen movimiento simple (desplazamiento lineal).
- Incluir un método de reporte de estado, que imprima la posición y atributos del móvil.

El programa debe constar, además de la/s clase/s fundamentales, de un módulo principal, capaz de instanciar el/los objetos fundamentales y mostrar el uso de sus características.

#### Código base sugerido para la clase Movil

```
#include <iostream>
using namespace std;

// Clase que representa un móvil en el plano
class Movil {
private:
    int x; // Coordenada horizontal
    int y; // Coordenada vertical
    string nombre; // Identificador del móvil

public:
    // Constructor: que permita inicializar los atributos
    Movil(string n, int x_inicial, int y_inicial) {
        // completar
    }

    // Método para mover el móvil en el plano
    void mover(int dx, int dy) {
        // completar
    }

    // Método que imprime el estado actual del móvil
    void reportar_estado() {
        // completar
    }
};
```

#### Código base sugerido para el módulo principal

```
int main() {
    Movil m1("Dron1", 0, 0);
    m1.mover(3, 2);
    m1.reportar_estado();
    m1.mover(-8, 1);
    m1.reportar_estado();
    return 0;
}
```