

Crear una clase Rectángulo que modele rectángulos por medio de cuatro puntos (los vértices). Como atributos tendrá 4 objetos de la clase Punto.

Dispondrá de dos constructores: uno que cree un rectángulo partiendo de sus cuatro vértices y otro que cree un rectángulo partiendo de 3 vértices (el cuarto será el vértice inferior izquierdo (0,0)).

La clase también incluirá un método para calcular el área y otro para el perímetro.

Después, hacer una clase principal en la que se creen 2 objetos distintos, utilizando los 2 constructores y se indique cuál de los dos rectángulos es más grande.