CSCreenPointクラス（X座標とY座標を扱うクラス）

メンバ変数

int x; 0～1919 範囲外にはならないこと

int y; 0～1079 範囲外にならないこと

コンストラクタ（下記のとおりオーバーロードすること）

引数なしの場合ｘもｙも０に。

整数型引数２つの場合は、第１引数をｘに、第２引数をｙにセットする。

画面表示関数

確認用にxとyの値を画面表示する。

演算子を下記のとおりオーバーロードする。

＋演算子

－演算子

＋＝演算子

－＝演算子

上記演算子はそれぞれ、整数との演算、オブジェクト同士の演算ができるようにすること。

整数との演算の場合、x,yのそれぞれのその整数値を加減算すること。

オブジェクト同士の演算の場合は、ｘ、ｙそれぞれで演算すること。

例）

CScreenPoint p1(200,200);

CScreenPoint p2(100,100);

CScreenPoint p3;

p3 = p1 + p2; ← 左に記載のいずれのパターンも正しく演算できること。

p1+= p2;

p2 = p1 + 100;

p3 －= 100;