

1. Definir una clase que represente un punto en un espacio bidimensional.

La clase debe disponer de:

- Un constructor con las coordenadas del punto.
- Métodos de acceso a las coordenadas (get).
- Un método que sume este punto (el objeto que llama al método) con un segundo punto recibido como argumento y devuelve el resultado en un nuevo punto.
- Un método que calcule la distancia a otro punto. Debe recibir como parámetro un punto al cual se calcula la distancia. Se aplica la fórmula de la distancia euclídea ($d = \sqrt{(a_x - b_x)^2 + (a_y - b_y)^2}$).
- Un método que reciba dos puntos y devuelva aquel que esté más lejos de este punto (del objeto que llama al método).

NOTA: en un espacio bidimensional, un punto se representa por un par de números reales.

2. Escribe un programa que:

- Cree un punto en (8, 12) e imprima la distancia al punto de origen de coordenadas.
- Cree dos puntos, uno en (3.5, 5.1) y otro en (2, 3.2) y diga cuál está más lejos del punto del caso anterior.
- Cree un punto como resultado de la suma de los puntos (8, 12) y (2, 3.2).