

1. Crear la clase Punto con los siguientes atributos privados:
 - x: number
 - y: number
2. Crear un constructor que reciba como parámetros las coordenadas, x e y
3. Crear un método denominado toString() que convierta a texto las coordenadas del punto, debe devolver:
 - "(x,y) "
4. Crear los métodos setter y getters de los atributos
5. Crear un fichero main que cree un objeto de tipo Punto se le asigne dos coordenadas y luego las imprima en la consola
6. Crear un método denominado *distanciaAlOrigen():number* que devuelva la distancia del punto al origen de coordenadas (0,0).
7. Crear un método denominado *calcularDistancia(otroPunto:Punto):number*, que devuelva la distancia entre el punto representado por la instancia actual del objeto y otra instancia de Punto que se recibe como parámetro.
8. Modificar el fichero main para comprobar los nuevos métodos.
9. Programa un método denominado *calcularCuadrante():number* que devuelva el cuadrante en el que se encuentra el punto.
El prototipo del método se muestra a continuación:
 - Devuelve 0 si está en el origen de coordenadas o sobre alguno de los ejes.
 - Devuelve 1 si está en el primer cuadrante (x e y positivos).
 - Devuelve 2 si está en el segundo cuadrante (x negativo e y positivo).
 - Devuelve 3 si está en el tercer cuadrante (x e y negativos).
 - Devuelve 4 si está en el cuarto cuadrante (x positivo e y negativo).
10. Programa un método denominado *calcularMasCercano(puntos : Punto[]) : Punto*, que reciba como parámetro un array de objetos de la clase Punto y devuelva una referencia al objeto de dicho array que esté más cercano al punto actual.
11. Modificar el fichero principal para probar los nuevos métodos.
12. Subir todo al GIT
13. Crea la clase Triangulo cuyo constructor reciba tres objetos de la clase Punto que son sus vértices.
14. Tiene que tener como atributos privados los tres vertices
15. Programa el método *calcularLongitudLados() : number[]* que debe devolver un array de tres posiciones, cada una de las cuales debe ser la longitud de uno de los lados del triángulo.
16. Modificar el fichero main para crear un objeto de la clase triangulo e invocar al método *calcularLongitudLados*.
17. Actualizar el GIT con los nuevos desarrollos