

## PRÁTICA SOBRE CONCEITOS BÁSICOS DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Implemente em Java uma classe *Ponto* para representar um ponto no plano cartesiano. Essa classe deve possuir os atributos reais, *x* e *y*, que correspondem às coordenadas do ponto no plano cartesiano. Implemente um construtor que inicializa os dois atributos, supondo que os valores fornecidos serão sempre corretos. A classe deve ter um método *getPonto* que retorne uma *String* no formato do seguinte exemplo: “As coordenadas (x,y) do ponto são: (1,7; 3,4)”. Crie também o método *calcularDistancia* que calcule e retorne a distância entre o ponto em questão e um segundo ponto cujas coordenadas são passadas por parâmetro. Por fim, implemente a classe *PontoTeste* para testar a implementação da classe *Ponto*. Nessa classe, que será a principal (contém o método *main*), instancie um objeto da classe *Ponto* (*x*=1,5 e *y* = 2,5), chame o método *getPonto* para esse objeto, implemente o código para calcular a distância entre o objeto (ponto) criado e um segundo ponto (*x*=3,5 e *y* = 5,5) e imprima na tela o valor da distância entre os pontos no formato do seguinte exemplo: “A distância entre os pontos é: 3,61”.