

Figuras geométricas.

Clase Punto:

- Definir una clase **Punto** que permita representar un punto en el plano como un par ordenado (**X,Y**).
- Incluir los getters y setters correspondientes.

Figuras:

- Las figuras deben utilizar la clase **Punto** recién definida para poder representarlas en el plano:
- Las **Elipses** deben almacenar el centro (punto) y la medida de los radios.
- Los **Rectángulos** deben almacenar el punto de la esquina inferior izquierda y el punto de la esquina superior derecha.
- Escribir los constructores correspondientes.

Nota: Cuidado con los **Círculos** donde ambos radios deben ser iguales y los **Cuadrados** donde ambos lados deben medir lo mismo.

- Las figuras deben implementar la interfaz **Comparable**, para poder compararlas por área.
- Crear una interfaz **Movable** que contenga el método **mover(deltaX, deltaY)** que permita mover una figura en el plano.
- Las figuras y los puntos deben implementar la nueva interfaz.
- Construir 10 figuras y guardarlas en un arreglo, de manera tal de poder mostrarlas ordenadas por el tamaño de las áreas.

Escribir casos de prueba unitarios para probar los movimientos de las figuras y el cálculo de las áreas.