

Exercici

Classes i Objectes VI. Referències

1. Afegiu a la classe **Tresor** un atribut del tipus **Punt2D** per tal de poder localitzar el tresor.
2. Implementa un nou constructor per la classe **Tresor** de manera que es puguin crear nous tresors en un determinat punt.
3. Implementa els següents mètodes per la classe **Tresor**:
 - `double distancia(Tresor t)`: Calcular la distància amb un tresor rebut per paràmetre.
 - `double distancia(Punt2D p)`: Calcular la distància del tresor a un punt rebut per paràmetre.
4. Es desitja fer un programa **TestTresorNou** que permeti crear 2 tresors en el mateix punt. Per fer això haureu de realitzar les següents accions:
 - a. Crear un objecte **Punt2D** amb els valors de coordenades que entri l'usuari.
 - b. Crear 2 objectes **Tresor** diferents però situats al mateix punt, és a dir al **Punt2D** creat anteriorment. La descripció, altura i valoració de cada tresor les introduirà l'usuari des de teclat.
 - c. Mostreu per pantalla la informació dels 2 tresors
 - d. Modifiqueu la coordenada x del punt en el que està situat el primer tresor. La modificació consistirà a sumar-li 15 al valor actual d'aquesta coordenada.
 - e. Mostreu per pantalla la informació dels 2 tresors.

Les dades que apareixen per pantalla són correctes? Si la resposta és **no**, què creus que ha passat? Com és podria solucionar aquest problema?

Podeu veure una solució a la segona part de l'exercici (exercici_video_4_part_2).