

# Exercici

## Classes i Objectes VI. Referències

1. 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 constructor de còpia a la classe *Punt2D*. Un constructor de còpia és aquell que rep un paràmetre amb un objecte de la pròpia classe i en construeix un altre objecte amb el mateix valor per tots els atributs. En aquest cas seria el constructor següent:

```
public Punt2D (Punt2D p){  
  
    //Aqui s'han de fer les sentències per copiar el contingut dels atributs  
  
}
```

- b. Modificar el constructor de la classe *Tresor* que té tants paràmetres com atributs i feu que es faci una còpia (amb el constructor de còpia) del punt que li arriba per paràmetre per tal d'omplir l'atribut del punt.
- c. Crear un objecte *Punt2D* amb els valors de coordenades que entri l'usuari.
- d. 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.
- e. Mostreu per pantalla la informació dels 2 tresors
- f. 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.
- g. Mostreu per pantalla la informació dels 2 tresors.

Ara us haurien de sortir les dades correctes pels 2 tresors.