

	Desarrollo de Interfaces UT1 POO, EDA y API JAVA.	Curso	2018/2019
		Profesor	Juan Carlos Alumbremos

La clase Punto tendrá dos variables de tipo int que representarán las coordenadas del punto en un sistema cartesiano.

Se crearán tres constructores:

- Sin parámetros
- Con dos enteros.
- Con otro Punto que ya exista.
- Se añadirá una función “void pintar()”, que permita visualizar las coordenadas del Punto.

Para probar el funcionamiento de los objetos de la clase Punto, así creada se hará lo siguiente dentro de la función main de una clase con nombre PruebaPunto:

1. Crear un Punto de acuerdo con cada uno de los tres constructores
2. Visualizar los tres puntos con su función pintar().
3. Crear un array de Puntos con el tamaño obtenido por la generación de un aleatorio no mayor que 20.
Las coordenadas de cada punto serán también números aleatorios comprendidos en el rango de 0 a 100.
4. Visualizar las coordenadas de todos los elementos del array de Puntos.