UML-Diagramme vom Programm G 3a.3.1: Klasse Punkt2D

```
Punkt2D

- x: int
- y: int

+ Punkt2D()
+ Punkt2D(x_: int, y_: int)
+ getX(): int
+ setX(x_: int): void
+ getY(): int
+ setY(y_: int): void
+ textDaten(): String
+ abstandNull(): double
+ abstand(other: Punkt2D): double
+ abstand (one: Punkt2D, two: Punkt2D): double
+ equals(other: Punkt2D): boolean
```

```
Test

+ main (String[] args): void
```