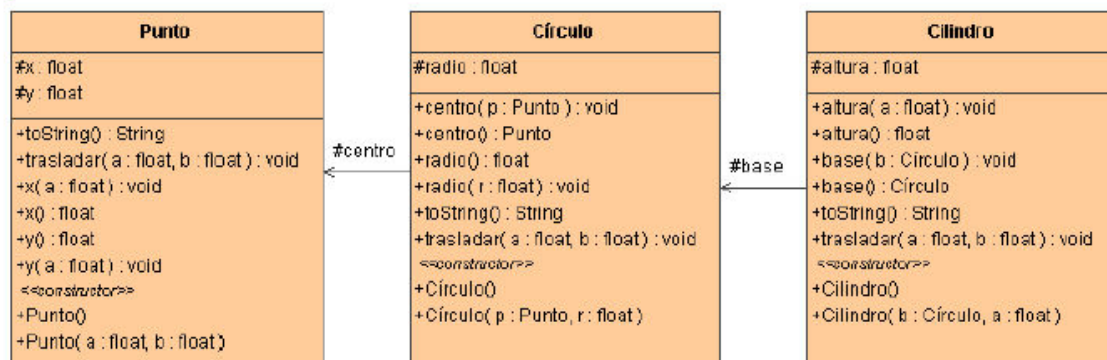


## Práctica 4. Clases Punto, Círculo y Cilindro

Implementar las clases **Punto**, **Círculo** y **Cilindro** siguiendo el diagrama de clases (los métodos con nombre igual a atributos son getters/setters).



Probar el funcionamiento de las clases con la siguiente aplicación:

```

public class TestCilindro {
    public static void main(String[] args) {
        Punto centroBase = new Punto(3.0f, 5.0f);
        Círculo base = new Círculo(centroBase, 4.0f);
        Cilindro miCilindro = new Cilindro(base, 10.0f);
        System.out.println(miCilindro);
        miCilindro.trasladar(2.0f, 2.0f);
        System.out.println(miCilindro);
        System.out.println(
            new Cilindro(new Círculo(new Punto(3.0f, 5.0f), 4.0f),
                10.0f));
    }
}
  
```