

## P2W1 Opdracht Punt

Deze opdracht bestaat uit verschillende onderdelen. Ze worden aangepast en/of uitgebreid in de opdrachten Punt2, Punt3, ...

### Klasse Punt

Maak een klasse **Punt** met de volgende onderdelen (**Maak voor de constructor en de getters gebruik van de <ALT><INSERT> toetscombinatie**):

- Twee attributen (eigenschappen) van het type **int** met de namen **x** en **y**.
- Een *constructor* om beide attributen een beginwaarde te geven. Maak hiervoor gebruik van de <ALT><INSERT> toetscombinatie.
- Een *getter* waarmee je de waarde van **x** kunt opvragen
- Een *getter* waarmee je de waarde van **y** kunt opvragen.

### Klasse Punt3D

Maak een klasse **Punt3D** die de klasse uitbreid (**extends**) met de volgende onderdelen:

- Een extra attribuut van het type **int** met de naam **z**.
- Een constructor om het attribuut **z** een beginwaarde te geven. Let op deze constructor moet 3 parameters hebben, ook de waarden van **x** en **y** moeten ingevuld worden!
- Een getter waarmee je de waarde van **z** kunt opvragen.

### Klasse TestPunt

Maak gebruik van de volgende klasse om je klassen te testen:

```
public class TestPunt {  
    public static void main(String[] args) {  
        Punt punt = new Punt(1, 2);  
        Punt3D punt3d = new Punt3D(4, 5, 6);  
  
        System.out.println("Coördinaten punt: " + punt.getX() + ',' +  
                           punt.getY());  
        System.out.println("Coördinaten punt3d: " + punt3d.getX() + ',' +  
                           punt3d.getY() + ',' + punt3d.getZ());  
    }  
}
```

### Verwachte uitvoer (1run):

```
Coördinaten punt: 1,2  
Coördinaten punt3d: 4,5,6
```