

P2W1 Opdracht Punt 3

Maak een nieuwe module Punt_3 en kopieer de 3 klassen van de module Punt_2 hierin. Doe vervolgens de volgende aanpassingen:

Klasse Punt

- Voeg een *setter* toe voor elk attribuut (**setX** en **setY** methoden). Denk aan <ALT><INSERT>
- Wijzig de **toString**-methode zodat die een **String** teruggeeft in de vorm
x: value y: value

Klasse Punt3D

- Voeg een *setter* toe voor het attribuut **z**.
- Wijzig de **toString**-methode zodat die een **String** teruggeeft in de vorm
x: value y: value z: value

Klasse TestPunt

Maak gebruik van de volgende klasse om je klassen te testen (merk op dat de getters in dit programma niet gebruikt worden):

```
public class TestPunt {  
    public static void main(String[] args) {  
        Punt defaultPunt = new Punt();  
        System.out.println("Default punt: " + defaultPunt);  
  
        Punt3D defaultPunt3D = new Punt3D();  
        System.out.println("Default punt3D: " + defaultPunt3D);  
  
        Punt punt = new Punt(2, 3);  
        System.out.println("Punt: " + punt);  
  
        Punt3D punt3D = new Punt3D(4, 5, 6);  
        System.out.println("Punt3D: " + punt3D);  
  
        punt3D.setX(1);  
        punt3D.setY(2);  
        punt3D.setZ(3);  
  
        System.out.println("Nieuwe coördinaten: " + punt3D);  
    }  
}
```

Verwachte uitvoer (1 run):

```
Default punt: x: 0 y: 0  
Default punt3D: x: 0 y: 0 z: 0  
Punt: x: 2 y: 3  
Punt3D: x: 4 y: 5 z: 6  
Nieuwe coördinaten: x: 1 y: 2 z: 3
```