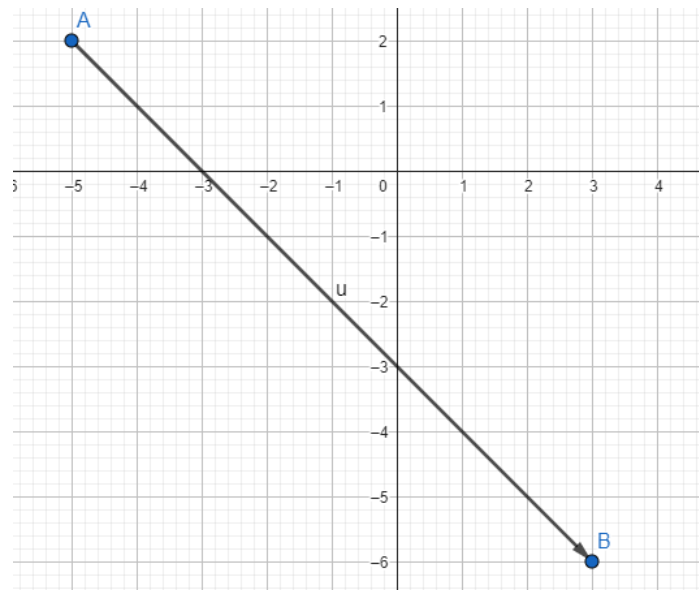


TAREA 6.2

Queremos crear objetos que representen puntos, de ellos necesitamos:

- Que tengan dos propiedades: **X** e **Y**. Servirán para representar las coordenadas del punto.
- La construcción de los puntos usará una función constructora a la que se le pasan dos números. Si lo que recibe en cada coordenada no es un número, se coloca a cero.
- Un método llamado **cambiar** al que le pasamos dos números y nos permite cambiar las coordenadas del número.
- Un método llamado **copia** que retorna una copia del objeto.
- Un método llamado **iguales** que recibe un segundo punto y nos dice si ambos puntos son iguales.
- Un método llamado **suma** que recibe un segundo punto y devuelve un tercer punto resultado de sumar las coordenadas de los puntos anteriores.
- Un método llamado **obtenerDistancia** que también recibe un segundo punto y nos devuelve la distancia entre ambos puntos. Para calcular la distancia aplicamos el Teorema de Pitágoras.



- Finalmente un método llamado **toString** que retorna un texto con las coordenadas del punto: ejemplo (-5,2).