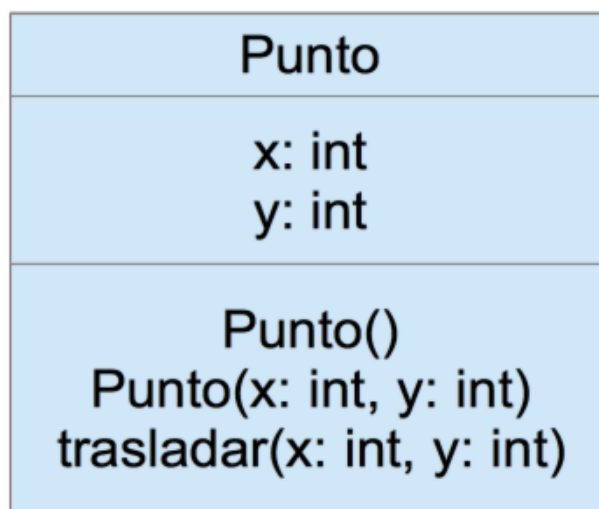


Práctica 3. Clases

Implementar la clase **Punto** que representa un punto en el plano según el siguiente diagrama. Incluir los métodos getters y setters correspondientes para todos los atributos.



Probar el funcionamiento de la clase visualizando estado inicial y final después de invocar al método para trasladar el punto.