Ejercicio de Programación en Java: Clase Vector.

Objetivo: Crear una clase en Java que represente un vector en un espacio bidimensional utilizando dos puntos.

Requisitos:

- 1. Define una clase *Vector* que tenga dos atributos privados, puntoOrigen y puntoFinal, ambos de tipo Punto.
- 2. Implementa un constructor para la clase Vector que acepte dos objetos Punto como argumentos para inicializar puntoOrigen y puntoFinal.
- 3. Implementa los métodos getPuntoOrigen, setPuntoOrigen, getPuntoFinal y setPuntoFinal para obtener y establecer los valores de puntoOrigen y puntoFinal.
- Implementa un método suma que acepte otro objeto Vector como argumento y devuelva un nuevo objeto Vector que represente la suma de este vector y el vector dado.
- 5. Implementa un método resta que acepte otro objeto *Vector* como argumento y devuelva un nuevo objeto *Vector* que represente la resta de este vector y el vector dado.
- 6. Implementa un método *productoEscalar* que acepte otro objeto *Vector* como argumento y devuelva el producto escalar de este vector y el vector dado.
- 7. Implementa un método *baricentro* que acepte otros dos objetos *Vector* como argumentos y devuelva un objeto Punto que represente el baricentro de los tres vectores.
- 8. Implementa un método *toString* que devuelva una representación en cadena de caracteres del vector.
- 9. Implementa un método *equals* que acepte otro objeto como argumento y devuelva true si ese objeto es un vector con el mismo punto de origen y punto final que este vector, y false en caso contrario.
- 10. Crea una clase con un método main que haga lo siguiente:
 - Defina cinco vectores.
 - Muestre los vectores en la pantalla.
 - Calcule y muestre la suma de algunos pares de vectores.
 - o Calcule y muestre la resta de algunos pares de vectores.
 - o Calcule y muestre el producto escalar de algunos pares de vectores.
 - Calcule y muestre el baricentro de algunos conjuntos de tres vectores.
 - o Compruebe y muestre si algunos pares de vectores son iguales.