

## 7.H. Actividades propuestas.

### 1. ActividadUT07-1: Herencia con clase Punto.

Crear una clase **Punto** para describir un punto en el plano, con atributos de tipo double relativos a las coordenadas X e Y de dicho punto.

Además dispondrá de un constructor general que reciba como parámetros los dos atributos anteriores, y un constructor de copia.

Incorporar métodos getters y setters.

Crear una clase **PuntoMejor** que extienda de la clase **Punto** y que disponga de un método de tipo estático para determinar la distancia entre dos puntos (documentate para determinar la fórmula matemática a usar). Dicho método recibirá como parámetros dos objetos de la clase **Punto**, entre los cuales querremos hallar la distancia.

Incorporar un nuevo método de objeto, que calcule la distancia entre 2 puntos. Dicho método recibirá como parámetro un objeto **Punto**. La distancia se calculará entre ese punto y el punto que llame al método.

Crear una clase **TestPunto** para probarlas.