



TEMA 3: CLASES Y OBJETOS

PROBLEMA 4. MÓVILES

Actividad 2. Diseño de varios constructores en una clase

Añade a la clase *Movil* de la actividad anterior dos nuevos constructores:

- Constructor que tiene como argumentos dos reales con las coordenadas (x,y) del móvil. El vector velocidad tendrá el valor de (1,1)
- Constructor con cuatro argumentos de tipo real. Los dos primeros representa la posición del móvil y los dos segundos su vector velocidad.

Crea también métodos observadores o “métodos *get*” para todos los campos de la clase y un método que cambie al azar la posición en la que se encuentra el móvil a un punto de coordenadas enteras entre 0 y 9.