

## **Esercitazione supplementare**

Utilizzando i principi dell'information hiding, implementa una classe `Calciatore` con i seguenti campi: numero di maglia, nome, cognome, squadra e gol segnati.

Implementa un costruttore di default, uno con parametri e uno di copia. Implementa setter e getter (sottointeso per via dell'information hiding).

Procedi con la creazione di tre oggetti nel main:

- crea un oggetto con il costruttore di default;
- crea un oggetto con il costruttore con parametri;
- crea un oggetto con il costruttore per copia.

Utilizza, a piacere, il metodo `setNumeroGol` su uno qualunque di questi tre oggetti passando 100 come valore.