

Documentazione per la classe Punto

La classe Punto serve a descrivere un punto nello spazio in un sistema cartesiano di coordinate. Ogni punto è descritto da un nome e le sue coordinate x ed y.

ATTRIBUTI

```
private char nome  
private double x, y
```

COSTRUTTORI

```
public Punto(char , double , double )
```

Crea un oggetto di tipo Punto con nome e coordinate

```
public Punto (char )
```

Crea un oggetto di tipo punto col solo nome: le coordinate andranno date con i metodi forniti.

ALTRI METODI

```
public double muovi (double , double )
```

Sposta il punto alle nuove coordinate e restituisce la distanza rispetto al punto precedente

```
public double muovi (char , double )
```

Sposta il punto su una coordinata data, x o y, e restituisce la nuova coordinata

```
public double calcolaDistanza (double , double )
```

Prende le coordinate di un altro punto e restituisce la distanza di questo rispetto al nostro

```
public double calcolaDistanza (Punto )
```

Prende un oggetto di tipo Punto e restituisce la distanza di questo rispetto al nostro

GETTER

```
public char getNome()
```

Dà il valore del nome del nostro punto

```
public double getX()
```

Dà il valore della coordinata x del nostro punto

```
public double getY()
```

Dà il valore della coordinata y del nostro punto

SETTER

```
public void setNome(char )
```

Permette di modificare il nome con quello preso in input

```
public void setX(double )
```

Permette di modificare la coordinata x con quella presa in input

```
public void setY(double )
```

Permette di modificare la coordinata y con quella presa in input

STAMPA - toString

```
public String toString()
```

Restituisce il punto in formato stringa secondo lo schema nome(x, y);