

## Esercizio: Classe `Cerchio`

Scrivere una classe `Cerchio` che rappresenta un cerchio nel piano cartesiano.

### Requisiti della classe `Cerchio`:

- La classe deve avere **tre attributi privati**:
    - `double x` → coordinata x del centro
    - `double y` → coordinata y del centro
    - `double raggio` → raggio del cerchio
  - Deve avere **metodi `get` e `set` pubblici** per tutti e tre gli attributi.  
(Nota: per questo esercizio, **non è necessario** controllare se il raggio è negativo.)
  - Deve avere:
    - un **costruttore** che riceve un parametro `raggio` e imposta `x` e `y` a zero (origine degli assi).
    - un **metodo pubblico `area()`** che restituisce l'area del cerchio (formula:  $\pi * r^2$ )
    - un **metodo pubblico `perimetro()`** che restituisce il perimetro del cerchio (formula:  $2 * \pi * r$ )
- 

## Classe di test `TestCerchio`

Scrivere una classe `TestCerchio` con un metodo `main` che:

1. Crea un array di **5 oggetti `Cerchio`**.
  2. Chiede all'utente di inserire i raggi per ognuno dei 5 cerchi usando `Scanner`.
  3. **Per ogni raggio inserito**, crea un oggetto `Cerchio` usando il costruttore e lo **inserisce nell'array**.
  4. Alla fine, stampa a video il **perimetro** di ciascun cerchio.
- 

## Suggerimenti

- Ricordati di importare `java.util.Scanner` nella classe di test.
- Usa `Math.PI` per ottenere il valore di  $\pi$ .