Soit la classe Point définie par ses coordonnées (abscisse et ordonnée)

1. Définir la classe point.
2. Ajouter un constructeur d’initialisation qui permet d’initialiser les coordonnées du point, leur valeur par défaut est 0.
3. Ecrire une méthode déplacer qui admet comme paramètres deux variables de type entier ***Déplacer (int nx, int ny),*** qui permet de déplacer le point en lui attribuant les nouvelles valeurs.
4. Ajouter une méthode **distance** qui calcule et qui renvoie la distance entre les deux points. Par exemple la distance entre deux points A et B est :

AB = \sqrt{(x_B-x_A)^2 + (y_B-y_A)^2}

1. Ecrire un programme de teste qui permet de créer 2 objet points en utilisant les deux constructeurs et en appelant les méthodes crées.