

Progettare e implementare una classe Point per rappresentare **punti del piano**.

Dotare la classe dei seguenti metodi:

1. Il costruttore che inizializza l'oggetto date le coordinate come argomenti;
2. Due metodi per ottenere le coordinate del punto;
3. Un metodo per **traslare** il punto di (dx , dy);
4. Un metodo per calcolare la **distanza** del punto da un altro punto dato come parametro

Si ricorda che dati 2 punti $P1=(x_1,y_1)$ e $P2=(x_2,y_2)$ la distanza d tra i due punti si calcola con la seguente formula

$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

Risolvere l'esercizio due volte, una prima volta in modo tale che il punto sia **mutabile** (l'operazione di traslazione modifica lo stato del punto su cui è invocata), la seconda volta in modo tale che il punto sia **immutabile** (l'operazione ritorna un nuovo oggetto che rappresenta il punto risultante).