

```
1  #include <iostream>
2  #include <string>
3  #include <math.h>
4  #include "Point2D.hpp"
5  using namespace std;
6
7  class Edge{
8
9      private:
10         int p1_i, p2_i, i;
11         static Point2D* points; // vettore statico accessibile a tutte le istanze della classe Edge
12
13     public:
14         // Costruttori
15         Edge(int, int, int);
16         Edge();
17
18         // Distruttore
19         ~Edge();
20
21         // Costruttore di copia
22         Edge(const Edge &);
23
24         // Metodo setter per il vettore statico
25         static void set_points(Point2D*);
26
27         // Metodi getter
28         int get_p1_i();
29         int get_p2_i();
30         int get_i();
31         Point2D get_p1();
32         Point2D get_p2();
33         float get_p1_x();
34         float get_p1_y();
35         float get_p2_x();
36         float get_p2_y();
37
38         // Metodi setter
39         void set_p1_i(int);
40         void set_p2_i(int);
41         void set_i(int);
42
43         // Metodo per il calcolo della lunghezza del lato
44         float lunghezza();
45     };
```