

```
1  #include <iostream>
2  #include <string>
3  #include <math.h>
4  using namespace std;
5
6  class Point2D{
7
8      private:
9          float x, y;
10         int i;
11
12     public:
13         // Costruttori
14         Point2D(float, float);
15         Point2D(float, float, int);
16         Point2D();
17
18         // Distruttore
19         ~Point2D();
20
21         // Costruttore di copia
22         Point2D(const Point2D &);
23
24         // Ridefinizione degli operatori di somma e differenza
25         Point2D operator+(Point2D &);
26         Point2D operator-(Point2D &);
27
28         // Metodi getter
29         int get_i();
30         float get_x();
31         float get_y();
32
33         // Metodi setter
34         void set_x(float);
35         void set_y(float);
36         void set_i(int);
37
38         // Metodo per il calcolo della norma del punto
39         float norm();
40
41         // Metodo che restituisce una stringa con le coordinate del punto tra parentesi tonde
42         char* toString();
43     };
```