

## 有效的回旋镖

回旋镖定义为一组三个点，这些点各不相同且不在一条直线上。

给出平面上三个点组成的列表，判断这些点是否可以构成回旋镖。

示例 1:

输入: `[[1,1],[2,3],[3,2]]`

输出: `true`

示例 2:

输入: `[[1,1],[2,2],[3,3]]`

输出: `false`

```
class Solution {
public:
    bool isBoomerang(vector<vector<int>>& points) {

        //求斜率判直线 消除除数为0情况 交叉相乘判相等
        double k1=(points[1][1]-points[0][1])*(points[2][0]-points[1][0]);
        double k2=(points[2][1]-points[1][1])*(points[1][0]-points[0][0]);
        if(k1==k2)
        {
            return false;
        }
        else
            return true;
    }
};
```