

Vektor-Grundrechnungsarten

1. Erstelle eine Klassenstruktur, die einen 2D und 3D Vektor darstellen kann.
2. Die Vektoren beherrschen alle Grundrechnungsarten für Vektoren.
3. Mit einem Testprogramm kann man alle Grundrechnungsarten testen.

Nötig sind

- Länge eines Vektors
- Den Vektor normieren
- Addition, Subtraktion
- Skalares Produkt
- Kreuzprodukt
- Skalar mit Vektor Multiplizieren

