**Задание «Вектор».**

* Разработать класс «вектор» для работы с трехмерными векторами.
* Перегрузить для класса операции, допустимые для работы с трехмерными векторами.
* В качестве UI-интерфейса использовать консольное приложение с интерфейсом командной строки, WinForms или WPF-приложение.

**Важно:**

* Вектор задаётся одной точкой, то есть он с началом в начале координат.
* Нельзя изменять координаты вектора после создания «вектора».
* Тип «вектор» не должен ничего выводить на «экран» и ничего считывать с «экрана».
* Тип «вектор» должен корректно переопределить метод для формирования строкового представления «вектора».
* Обязательно должны быть «приглашения для ввода», и отображение результата, так чтобы пользователю было понятно, что отображается.
* Убрать подключение пространств имён, которые не используются в коде.
* Убрать «сборки» из Reference, которые не используются в приложении.

**Дополнительное задание «Многочлен».**

* Разработать класс «многочлен» для работы с многочленами от одной переменной.
* Перегрузить для класса операции, допустимые для работы с многочленами.
* В качестве UI-интерфейса использовать консольное приложение с интерфейсом командной строки, WinForms или WPF-приложение.