

В заданиях используйте инициализаторы в конструкторах, а также указатель `this`. Работа с объектами должна происходить с использованием динамической памяти.

1. Создать класс *Triangle* для представления треугольника. Поля данных должны включать углы и стороны. Требуется реализовать операции:
  - получения и изменения полей данных
  - вычисления площади (формула Герона, например)
  - вычисления периметра
  - вычисления высот
  - определение вида треугольника (равносторонний, равнобедренный или прямоугольный).
2. Создать класс *Point* для работы с точками на плоскости. Координаты точки - декартовы. Обязательно должны быть реализованы:
  - перемещение точки по оси X
  - перемещение точки по оси Y
  - определение расстояния до начала координат
  - расстояния между двумя точками
  - преобразование в полярные координаты
  - сравнение на совпадение и несовпадение.