

Actividad composición de clases

Descripción

Diseña e implementa en C++ la clase *Triangle* (Figura 1) que modela un triángulo, definido con base en la posición de sus tres vértices. Cada vértice es un atributo de tipo *Point*. La clase *Point* ya la diseñaste en una actividad previa. Reutilízala.

Agrega a la clase *Triangle* los métodos *perimeter* y *area*, que calculan y regresan el perímetro y el área de la figura. Nota. Puedes utilizar la fórmula de Herón para calcular el área.

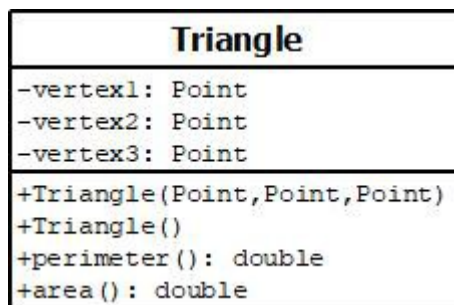


Figura 1. Diagrama de clase UML de la clase *Triangle*.

En el constructor por omisión de la clase, inicializa los valores de los vértices en las siguientes posiciones (0,0), (50,30) y (25,10).

Desde una aplicación de consola sencilla, declara un objeto de tipo *Triangle* para utilizar y probar la clase que diseñaste.