

Vector3D

- + x:float
- + y:float
- + z:float
- + xOrigen:float = 0
- + yOrigen:float = 0
- + zOrigen:float = 0

- + magnitud(void):float
- + cuadrante(void):int
- + direccion(void): int
- + angulo(void): float
- + punto(Vector3D): float
- + cruz(Vector3D): Vector3D
- + unitario(): Vector3D
- + suma(Vector3D): Vector3D
- + multiplicacionEscalar(float): Vector3D