15. 設有－ CSphere類別，可用來表示一個圓球。此類別內含x、y與z三個資料成員，用來代表圓心的位置，另外還有一個radius資料成員，代表圓球的半徑。其部分程式碼的撰寫如下：

class CSphere

{

private:

int x;

int y;

int z;

int radius;

}

(a) 試設計一個建構元CSphere (int x1, int y1, int z1, int radius1)，當此建構員呼叫時，便會自動設定 x=x1，y=y1, z=z1，radius= radius 1。

(b) 試在CSphere類別裡加入void setLocation()函數，用來設定圓球之圓心的位置。

(c) 試在CSphere類別裡加入void setRadius()函數，用來設定圓球之半徑。

(d) 試在CSphere類別裡加入double volume()函數，用來傳回CSphere物件的體積（圓球的體積為 πr3 ）

(e) 試在CSphere類別裡加入void showCenter()函數，用來顯示CSphere物件之圓心座標。

[測試資料] x = 2, y = 2, z = 2, radius =3

[輸出規定] 圓心座標 = [ x, y, z ]，體積 = nnn

* 若程式需輸入或輸出資料時，輸入及輸出格式自訂。
* 物件測試需主程式時，需自行編寫。
* 將執行畫面及程式碼壓縮成zip的壓縮檔上傳。