

設有一 **CSphere** 類別，可用來表示一個圓球。此類別內含 **x, y, 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。

其部份程式碼的撰寫如下：

```
class CSphere
{
    private int x; // 圓心的 x 座標
    private int y; // 圓心的 y 座標
    private int z; // 圓心的 z 座標
    private int radius; // 圓球的半徑
}
```

- (a) 試在 **CSphere** 類別裡加入 **setLocation()** method，用來設定圓球之圓心的位置。
- (b) 試在 **CSphere** 類別裡加入 **setRadius()** method，用來設定圓球之半徑。
- (c) 試在 **CSphere** 類別裡加入 **surfaceArea()** method，用來傳回 **CSphere** 物件的表面積 ($4\pi r^2$)。
- (d) 試在 **CSphere** 類別裡加入 **volume()** method，用來傳回 **CSphere** 物件的體積 ($\frac{4}{3}\pi r^3$)。
- (e) 試在 **CSphere** 類別裡加入 **showCenter()** method，用來顯示 **CSphere** 物件之圓心座標。
- (f) 輸入球體的中心點及半徑，利用 **CSphere** 類別建立一個圓球物件，並顯示球體的中心點、表面積及體積。

輸入：

3 4 5 2

輸出：

x=3 y=4 z=5

50.24

33.49333333333333