

Exercício de Programação Orientada a Objetos com C++

Como enviar solução C++ para o BOCA:

Para enviar uma solução C++, basta compactá-los num único arquivo ZIP, todos na raiz do ZIP, sem usar pastas. Pode-se usar *namespaces*, porém os arquivos não podem estar separados em pastas, como seria o ideal num projeto de médio/grande porte. Assim como em Java, não use o nome do problema como nome do arquivo (ex.: C1_01.zip), pois o BOCA se confunde e não vai funcionar. No Linux, por exemplo:

```
$ ls
```

```
C1_01.cpp Ponto.cpp Ponto.h Triangulo.cpp Triangulo.h
```

```
$ zip src.zip *
```

```
adding: C1_01.cpp (deflated 40%)
```

```
adding: Ponto.cpp (deflated 36%)
```

```
adding: Ponto.h (deflated 26%)
```

```
adding: Triangulo.cpp (deflated 43%)
```

```
adding: Triangulo.h (deflated 34%)
```

BOCA :: C1_01

Crie uma classe que representa um ponto no plano cartesiano. Em seguida, crie uma classe que representa um triângulo, reusando a classe anterior por composição. Finalmente, escreva um programa que receba do usuário as coordenadas dos vértices do triângulo e imprima seu perímetro.

Especificações

<i>Entrada:</i>	Seis números reais, representando as coordenadas X e Y dos três vértices de um triângulo num plano cartesiano.
<i>Saída:</i>	Um número real, formatado com 5 casas decimais, representando o perímetro do triângulo.
<i>Exemplos de entrada:</i>	0 0 0 3 4 0 3.14 15.9 -26.5 -35.8 9.79 -32.3 0.11 2.35 81.3 21.34 -55.89 -144
<i>Exemplos de saída:</i>	12 144.709 454.925