

## TD2

Reprendre la classe Point3d (TD1) et faire les ajouts/modifications suivants:

- Ajouter les const manquants;
- Optimiser le passage des paramètres;
- Combiner les deux constructeurs grâce aux paramètres par défaut;
- Créer la classe Cercle qui est composée d'un Point3d (son centre).

La classe Cercle doit permettre :

- Sa construction avec spécification de son rayon et des coordonnées de son centre;
- Sa construction par défaut (rayon à 1 et centre à (0,0,0));
- Bouger le cercle (par son centre) grâce à la fonction move();
- Réinitialiser la position du cercle (par son centre) grâce à la fonction reset();
- Afficher les attributs du cercle grâce à la fonction afficher().