

Exercício :: 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>	12.00000 144.70875 454.92455