

## 程式說明

請設計一個視窗程式，讓使用者輸入三個數值後，判斷此三個數值是否可以構成三角形。你的程式必須滿足以下要求。

三個 `TextBox` 來輸入三個邊長，如果某個輸入邊長不是數值(使用 `Double.TryParse` 方法)，或是數值小於 0 則顯示訊息方塊要求使用者重新輸入。

一個 `Label` 元件用來呈現此三個數值是否可以構成三角形。舉例如果三邊長 5,6,7 可構成三角形，則將此 `Label` 背景顏色設為綠色，並顯示"邊長 5, 6, 7 可構成三角形"；否則將 `Label` 背景顏色設為紅色，並顯示"邊長 3,4,8 不可構成三角形"。

設計一個 `Triangle` 類別來儲存三角形資訊。屬性為三個 `double` 變數用來儲存三邊長資訊，以及一個 `bool` 變數用來儲存此三邊長是否可構成三角形。以 `List<Triangle>` 型態來產生 `triangles` 物件，用以儲存所有判斷的三角形，並將所有的測試過程顯示於一個 `TextBlock` 元件上。

## 執行結果:

下面連結是動態執行結果

<https://media.giphy.com/media/aArrDDyGO2A3U8FQDs/giphy.gif>

