1. Экземляр класса задается тройкой координат в трехмерном пространстве (x,y,z).

Обязательно должны быть реализованы методы:

– сложение векторов оператором `+` (метод \_\_add\_\_),

– вычитание векторов оператором `-` (метод \_\_sub\_\_),

– скалярное произведение оператором `\*` (метод \_\_mul\_\_),

– умножение на скаляр оператором `\*` (метод \_\_mul\_\_),

– векторное произведение оператором `@` (метод \_\_matmul\_\_)

метод read - считывает координаты с клавиатуры

метод display - Выводит на экран координаты

Пример

v1 = Vector3D(4, 1, 2)

v1.display()

v2 = Vector3D()

v2.read()

v3 = Vector3D(1, 2, 3)

v4 = v1 + v2

v4.display()

a = v4 \* v3

print(a)

v4 = v1 \* 10

v4.display()

v4 = v1 @ v3

v4.display()

2) Класс «Прямоугольный треугольник»

Класс содержит два действительных числа – стороны треугольника. и включает следующие методы: увеличение/уменьшение размера стороны на заданное количество процентов; вычисление радиуса описанной окружности, вычисление периметра, определение значений углов.